ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

18#243
СЕНТЯБРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 07018

В НОМЕРЕ

Games Convention 2007

Что мы знаем о Mafia 2 и Empire: Total War?

Ace Combat 6: Fires of Liberation
Final Fantasy XII: Revenant Wings
Devil May Cry 4, Silent Hill: Origins



ТЕМА НОМЕРА

Super Paper Mario

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГРИБНОЕ КОРОЛЕВСТВО!

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

СЕНТЯБРЬ #18(243) 2007

Всем привет!

Знаменитый усатый водопроводчик Марио, символ приставок Nintendo и самый узнаваемый герой в индустрии, за прошедшие годы лишь полтора раза появлялся на обложках «Страны Игр». Настало время исправить это упущение, благо 14 сентября в Европе в продажу поступила игра Super Paper Mario. Она не относится к «классической» линейке Super Mario Bros. (очередным представителем которой станет Super Mario Galaxy) и предназначена отнюдь не для геймеров-новичков и даже не пресловутых «хардкорщиков». Super Paper Mario – это артхаусный платформер для тех, кто лично застал, как минимум, 16-битные приставки и играл в Super Mario Bros. 2 на эмуляторах NES. Для тех, кто считает, что современные игры похожи друг на друга, как две капли воды, и кого чертовски сложно чем-то удивить. Среди читателей «СИ» немало геймеров, кому уже стукнуло двадцать пять и больше лет, – и это самая благодарная аудитория для Super Paper Mario, настоящего шедевра игрового искусства, который по праву можно ставить в один ряд с Metal Gear Solid и Okami. Его будут вспоминать много лет спустя и ставить в пример глянцевым блокбастерам компаний, которые работают иначе, чем Nintendo. Игра вышла одновременно с умным и стильным шутером BioShock, который, безусловно, тоже прекрасен и понравится куда большему числу геймеров. В этом номере мы подробно рассказываем вам, почему это так, и рекомендуем приобрести себе версию для PC или Xbox 360. Однако называть BioShock серьезной вехой в истории игровой индустрии могут только люди, никогда не видевшие две части System Shock (кстати, никто не мешает вам сделать это сейчас). Нашему журналу в феврале исполнится двенадцать лет, и, конечно, команда «СИ» не успела еще забыть об увлечениях молодости – желтеньких картриджах для «Денди», аркадных автоматах Street Fighter II и «Морской бой», дуэлях в Duke 3D по модему… При этом мы отнюдь не считаем, что лучшие времена игровой индустрии остались позади. Наоборот – все только начинается! Но, как можно перефразировать цитату из C&C, ключ к победе над будущим кроется в нашем понимании прошлого. Так что в следующем номере мы расскажем вам, что случится, если Самус Аран и Мастер Чиф встретятся в темном переулке. До встречи!

Константин Говорун, главный редактор

P.S. Не забудьте зафрендить http://litewren.livejournal.com.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Моше Гуревич	mgurev@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



В НОМЕРЕ

Думал ли Баузер, что Принцессу Пич может похитить кто-то еще? Думал ли Марио, что этот кто-то силком женит на ней Баузера? Думал ли Йоши, что вся честная компания примется водить хороводы вокруг его статуи? Думал ли Рюта Ивадe, что коротенькая мини-игра из Paper Mario: The Thousand-Year Door способна изменить весь сериал? И что, в конце концов, думает об этом сама Принцесса?







18

Super Paper Mario

ГРИБЫ КАК СРЕДСТВО РАСШИРЕНИЯ СОЗНАНИЯ

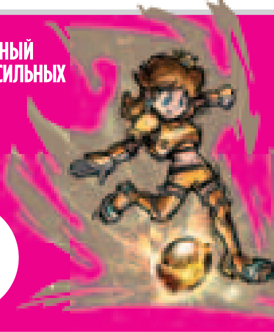
METROID PRIME 3: CORRUPTION



ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ NINTENDO WII

38

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL



БЕЗЖАЛОСТНЫЙ СПОРТ ДЛЯ СИЛЬНЫХ ДУХОМ

116

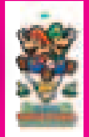
КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ИКС ТВ» И METROID PRIME 3: CORRUPTION
НАКЛЕЙКА: SUPER PAPER MARIO









GAMES CONVENTION 2007 — РЕПОРТАЖ

КРУПНЕЙШАЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА.



ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ КИТАЯ — СПЕЦ

НЕ ПИРАТСТВОМ ЕДИНЫМ.



ЛЕТО В ЯПОНИИ: WONDER FESTIVAL И COMIKET — РЕПОРТАЖ

ПОЛМИЛЛИОНА ОТАКУ ПОД ОДНОЙ КРЫШЕЙ.



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

Акелла



Реальные Автомобили · Реальные Трассы · Реальные Гонки

RACE 07

чемпионат WTCC

симулятор







EUROSPORT

Гоночный сезон 2007 получился напряженным и насыщенным: новые имена, новые машины, новые рекорды!..



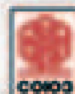
- Свыше 300 автомобилей 9 разных классов: GT, Formula BMW, Formula 3, Radical...
- 3 официально лицензированных чемпионата
- Грандиозные сетевые гонки Online World Championship
- Натуралистичная анимация водителей





- Система DriCon позволит разработать собственный дизайн шлема
- Более 32 тщательно воссозданных по реальным образцам трасс (Имола, Монца, Макау, Брно...)
- Проработанные спецэффекты: дым, выхлопы, насекомые на ветровом стекле...

- Продолжение отличной RACE – The WTCC Game
- Уникальный автосимулятор по лицензии FIA WTCC (World Touring Car Championship)
- Непревзойденный реализм игровой физики с учетом всех параметров машины и трассы
- Подробная модель повреждений, которые отражаются на внешнем виде и ходовых качествах болида





Настроение!

ХИТ ZONA

www.akella.com



ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ



НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.



СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвиг игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.



НА ДЕСЕРТ

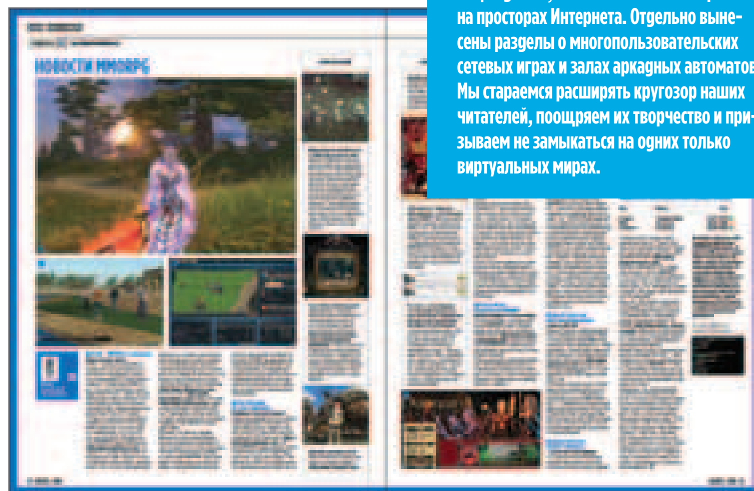
Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ | НЕ ПРОПУСТИТЕ | ДЕМОТЕСТ | В РАЗРАБОТКЕ | ОБЗОР | ДАЙДЖЕСТ | ОНЛАЙН



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii





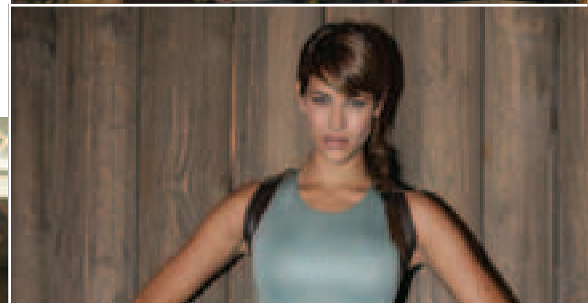
Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@k66.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Безусловно, самое интересное событие последнего времени – выставка Games Convention, которая прошла в Лейпциге в середине августа. Это главное игровое мероприятие Европы, и именно к нему местные издательства и разработчики готовятся особенно тщательно. Конечно, выставка в очередной раз показала, что рынок электронных развлечений в Европе очень велик, но важные решения все равно принимаются в США и Японии. Почти все, что мы увидели на Games Convention, уже показывалось на E3. Главные игровые анонсы – долгожданная вторая часть криминального боевика Mafia и очередная стратегия от Creative Assembly – Empire: Total War. Самые главные индустриальные новости – о сервисах для PSP и PS3. Обязательно следует обратить внимание на боевик Prototype от Radical Entertainment. Из разряда курьезов – заявление Interplay о Fallout Online. Смех сквозь слезы вызывает и анонс Sonic Riders: Zero Gravity, продолжения среднего во всех отношениях гибрида платформера и гонок. Другой громкий анонс – Viking: Battle for Asgard, смесь God of War и Total War от все той же Creative Assembly. Одновременно с Games Convention в США проходила выставка Penny Arcade Expo, а в Англии – Edinburgh Interactive Festival. Оба мероприятия больше похожи на фестивали для геймеров, чем на важные индустриальные конференции. Там не было никаких громких анонсов или заявлений, зато все желающие могли вдоволь наиграться в новейшие проекты для PC и консолей нового поколения. Впрочем, вернемся к Games Convention. Уже после закрытия пошли слухи, что выставке тесно в Лейпциге, и ее стоило бы перенести в более крупный город и вместительный выставочный центр. Юмор в том, что правами на торговую марку Games Convention обладает как раз центр Leipziger Messe, а его владельцы в чужие руки столь популярное мероприятие отдавать не собираются. Прощайте, мечты увидеть Games Convention в московском «Крокус-Экспо»? Отчаиваться не стоит – у нас есть Gamex, крупнейшая игровая выставка в Восточной Европе.







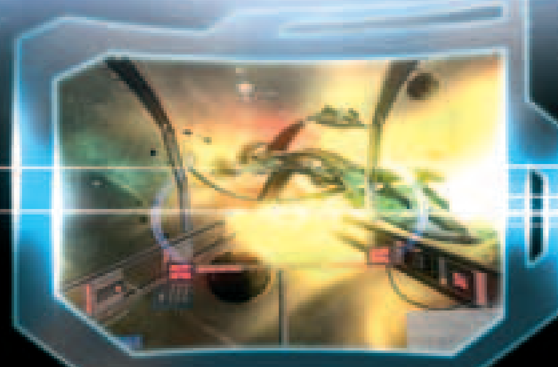
Акелла

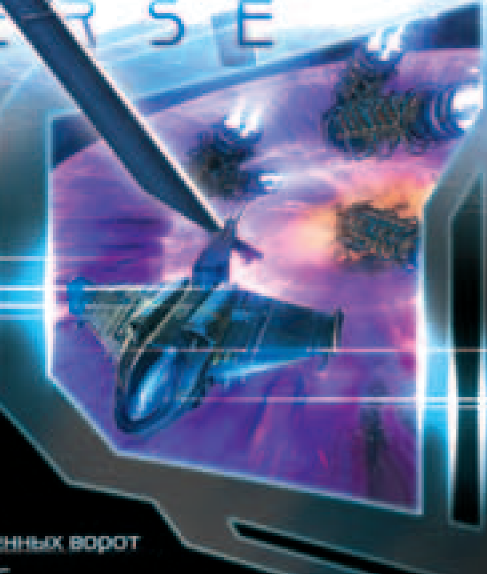
Посмотри на эти звёзды – и ты увидишь как бесконечно велика вселенная и как бесконечно мал человек

А теперь садись за штурвал космического корабля и докажи, что «мал» – не значит «ничтожен»!

SPACEFORCE
ROGUE UNIVERSE







РЕКЛАМА

Тотальный апгрейд всех систем корабля
Сложная сеть гиперпространственных ворот
Мощный AI уникален для каждой из 10 игровых рас
Огромная и живая вселенная с обилием планет, народов, тайн
Увлекательный сюжет и возможность свободного прохождения
Изобретения, торговля, дипломатия и война – разные источники дохода
Неземная графика с поддержкой самых продвинутых технологий (HDR, motion blur, tone maping, bump mapping и др.)

PROVOX GAMES
© PROVOX GAMES

www.akella.com








КОРОТКИЕ НОВОСТИ

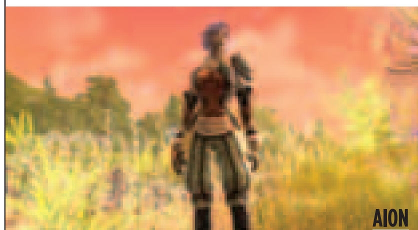
MAFIA 2 – МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

НОВОСТИ О СИКВЕЛЕ ПОСЛЕ ПЯТИ ЛЕТ ОЖИДАНИЯ. Вышедшую 5 лет назад Mafia нахваливали и за отлично рассказанную историю (игрокам предлагалось вжиться в роль настоящего гангстера 30-х годов), и за обширный мир с неограниченной свободой действий. Но вместе с тем считалось, что продолжению не бывать: сюжет казался законченным, а главный герой погиб в финале. Однако Take-Two Interactive, издатель грядущей игры, заявила, что студия Illusion сейчас работает над второй частью, действие которой придется на рубеж 40-50-х годов. Целевые платформы – PC и консоли нового поколения.



MMORPG НА ДВИЖКЕ CRYENGINE 2

КРАСОТА ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН. Хваленый Unreal Engine 3 берут на вооружение все кому не лень. А его прямой конкурент, CryEngine 2, пока использовался только в собственных играх студии-создателя Crytek да в нескольких проектах помельче. Но положение вскоре может измениться: XLGames, южнокорейская команда во главе с Джейком Сонгом (Jake Song), взялась за разработку пока безымянной MMORPG на его основе. Отметим, что XLGames – не новички по части создания превосходной графики и не понаслышке знакомы с детищем Crytek. Сонг – «отец» Lineage, а студия успела потрудиться над Aion, фэнтезийной MMORPG от NCsoft на первом CryEngine.


AION

ТЯЖЕЛА ЖИЗНЬ МАЛЯРА



У LOCOROCO ПОЯВИТСЯ СОПЕРНИК. На выставке Penny Arcade Expo'07 дебютировала игра de Blob для Wii и DS с аморфной капелькой в главной роли. Публике показали уровень для Wii, где капельке-трудоголику пришлось красить корабли в порту. Но сперва надо – вот дела! – раздобыть прибрежных улицах краску. И лишь потом аккуратненько прыгать от судна к судну. Упали в воду? Вперед на поиски новой гуаши! Катаем каплю мы нунчаком, а прыгаем с помощью Wii Remote. И все это на фоне жизнеутверждающих декораций. Прыгать и кататься начнем в следующем году.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Sega объявила, что уже год ведется работа над Empire: Total War, новой глобальной стратегией для PC, действие которой начинается в XVIII веке. Переписывать историю с помощью творения Creative Assembly мы начнем в следующем году.

Анонсирована Sonic Riders: Zero Gravity для PS2 и Wii. Как и в оригинальной Sonic Riders, сверхзвуковой еж и его многочисленные знакомые потягаются силами в гонках на летающих досках, и на этот раз смогут проделывать всевозможные трюки с гравитацией. Заодно расширится и список возможных спортсменов. Выход игры намечен на февраль 2008 года.

Interplay все же планирует заняться разработкой Fallout Online. Для этого компании необходимо собрать $75 млн.



ИЗ КРАСАВИЦ В ЧУДОВИЩА

КТО ОТРАВИТ ЖИЗНЬ СНЕЙКУ В MGS4?

Этим летом у Хидео Кодзимы набралось немало поводов поговорить о Metal Gear Solid 4. Сперва он представил публике демоверсию Metal Gear Solid на пресс-показе PlayStation 3 Premier Event, показав, как именно Снейк будет маскироваться под статуи, кататься в бочках и прятаться в мусорных баках. На празднике по случаю двадцатилетнего юбилея сериала также не обошлось без обстоятельного рассказа об одном из самых ожидаемых проектов для PlayStation 3. А на недавно прошедшей лейпцигской выставке (читайте подробный отчет наших корреспондентов в этом номере «СИ») Кодзима поделился новыми сведениями: вслед за рассуждениями о роли боссов в сериале пояснил, что едва ли не самыми впечатляющими противниками в четвертой части станут… девушки. Вернее, четыре барышни из отряда Beauty and the Beast. Когда-то они были певицами и актрисами, но ужасы войны так повлияли на их рассудок, что теперь они разгуливают в звероподобных боевых костюмах и сами нагоняют страх на все живое. Для motion capture в Konami привлекли настоящих моделей; например, азиатский идеал красоты будет олицетворять актриса Юми Кикути. Вдобавок Кодзима намекнул, что онлайновый режим в MGS4 будет использовать наработки анонсированной недавно Metal Gear Online. А в MGO среди играбельных персонажей появятся некоторые боссы из предыдущих Metal Gear.

Кроме того, еще раз подтвердилось, что отсутствие вибрации в Sixaxis бередит Хидео Кодзиме душу и поныне, хотя по его заверениям, он лишь беспокоится о судьбе того специалиста, который отвечал за поддержку этой функции в играх от Konami – дескать, сейчас бедняге нечего делать, он грустит, и в компании мечтают занять его работой, но, увы, не могут.

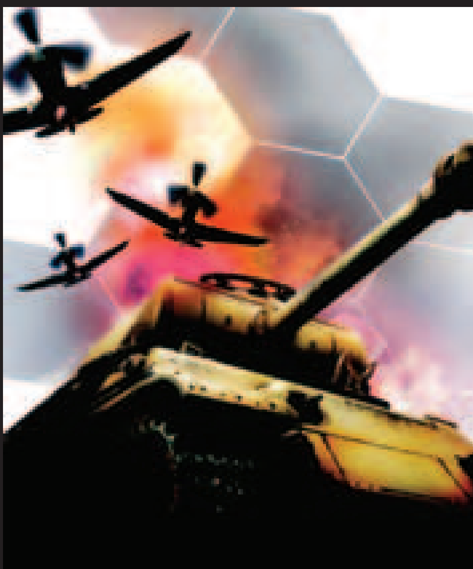
ВТОРАЯ МИРОВАЯ ПО ВЕРСИИ DS

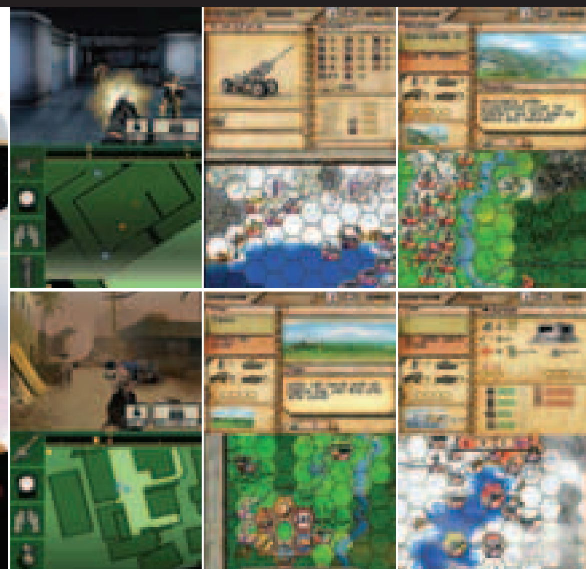
ВАРГЕЙМЫ, ШУТЕРЫ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ.

На «всенародной» Nintendo DS, как мы не раз писали, обитают самые разнообразные игры. Вскоре к ним присоединятся «всенародные» Panzer Tactics DS и Call of Duty 4 DS.

Первая – пошаговая стратегия, идейная последовательница Panzer General. Механика сражений не изменилась, гексагональная карта не тронута, 50 типов войск в наличии, борьба за ключевые точки на месте, ландшафт по-прежнему влияет на бой. На выбор предлагается два типа управления: кнопочное и стилусное – причем второе приглянулось очевидцам гораздо больше за его удобство и быстроту. Выход карманного варгейма намечен на 16 октября.

CoD DS по праву может называться «малой версией» – игрок попадет в группу, которая оказывает поддержку подразделению из «большой» CoD для PC и консолей. Сюжетные линии идут параллельно, но все 11 уровней на DS – новые. Управляться с автоматом мы будем с помощью стилуса, но кнопки «право-лево» на крестовине позволят двигаться бочком. Нижний же экран полностью отведен под карту. На прилавках CoD DS окажется уже в ноябре.







КЕЙН НЕ ТОРОПИТСЯ НА ПОКОЙ

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH ОБРАСТАЕТ ПОДРОБНОСТЯМИ.

Анонсированное незадолго до Games Convention и показанное на выставке дополнение к Command & Conquer 3: Tiberium Wars является одновременно и приквелом, и сиквелом. Оно расскажет о событиях, происходивших в промежутке между Tiberian Sun и третьей частью, а также продолжит сюжет оригинала. В частности, мы узнаем судьбу взбунтовавшегося суперкомпьютера Cabal. Главным же новшеством add-on'а станет новый пошаговый режим Global Conquest, где игрок наперегонки с AI захватывает весь земной шар, строя базы, отправляя войска в соседние регионы и лишь при столкновении с вражеской армией переключаясь на обычные RTS-сражения (впрочем, исход битвы можно разрешить и автоматически). В общем, нечто вроде режима War of the Ring в The Battle for Middle-earth II от той же Electronic Arts. Кроме того, каждая сторона получила множество новых юнитов и по две подфракции. Таким образом игрок будет выбирать между 9 разными группировками, исходя из своих предпочтений – любит ли он «рашить», уходить в глухую оборону, или же решится сделать ставку на невидимых юнитов. Это очень сильно разнообразит мультиплеер, поскольку возможных тактик теперь намного больше. Американцы испытают Kane's Wrath уже во втором квартале 2008 года, сведений о европейском релизе пока нет.

…А ПОТОМ У ПРИНЦА ПЕРСИИ И ЛАРЫ КРОФТ РОДИЛАСЬ ДОЧЬ…

…КОТОРАЯ СТАЛА ГЕРОИНЕЙ ИГРЫ WET.

Компания Sierra в 2008 году собирается делать ставку на оригинальные проекты вместо сиквелов, и сообщила, что корпит над экшном под названием Wet для PS3 и Xbox 360 . Главная роль в нем отводится Руби, сексапильной авантюристке, готовой взяться за любую грязную работенку. Верная заветам Мата-Хари барышня не чурается ни убийств, ни шпионажа, да и воровством драгоценностей охотно промышляет. Три кита игрового процесса – это акробатика, фехтование и стрельба. Невольно напрашивается сравнение с Devil May Cry – так же, как Heavenly Sword в первую очередь тянет сравнить с God of War.

Как бы там ни было, Ruby бегает по стенам, скачет и карабкается, словно внебрачная дочка главных героев Tomb Rider и Prince of Persia, а в равной степени искусное владение мечами и пистолетами лишь усиливает подозрения (например, она обучена стрелять с двух рук прямо в прыжке!). В команде разработчиков Artificial Mind and Movement прижились несколько выходцев из Ubisoft Montreal. Они занимали ключевые должности в командах, работавших над сериалами Splinter Cell и Prince of Persia, а также Assassin's Creed. Насколько плодотворным будет их сотрудничество с Sierra, владельцы PS3 и Xbox 360 узнают в следующем году.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

УХ ТЫ, THE CREATIVE ASSEMBLY!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КЛУБ ПОДРАЖАТЕЛЕЙ GOD OF WAR!

Когда Sega купила студию-создателя серии Total War, та не перестала делать глобальные стратегии, но вместе с тем взялась за экшны. Пока что на счету Creative Assembly в этом жанре лишь Spartan: Total Warrior, но уже следующей весной на PS3 и Xbox 360 появится Viking: Battle for Asgard. Главный герой, лицо скандинавской национальности, противостоит богине смерти Хель, чья армия творит бесчинства в мире смертных. Интересно, что по этому поводу сказал бы Кратос?



НА WII НУЖНЫ ЕЩЕ ИГРЫ ДЛЯ ВЕЧЕРИНОК!

И ПУСТЬ В НИХ БУДЕТ ИЗЮМИНКА

Ubisoft анонсировала сборник пазлов Cranium Kabookii для Wii, вдохновленный популярной в Штатах настольной игрой Cranium. Ее главное отличие от той же «Монополии» или, скажем, «Манчкина» – разнообразие заданий; соревнующиеся и решают головоломки, и лепят из глины, и разыгрывают сценки. Количество участников не ограничено, причем на всех потребуется лишь один Wii-mote. В комплекте поставляются очки: с их помощью всевозможные подсказки и секретные сообщения увидят только те, кому они предназначаются.

ПОДАРОК ДЛЯ ФУТБОЛЬНЫХ ФАНАТОВ

EA РАСЩЕДРИЛАСЬ

FIFA 08 (на скриншоте – версия для Wii) появится на прилавках в Европе 28 сентября, а через шесть-восемь недель выйдет бесплатное скачиваемое дополнение для владельцев PS3 и Xbox 360. Оно будет содержать сетевой режим под названием Be A Pro: одновременно поучаствовать в матчах смогут до 10 игроков. Каждому из них при этом поручается управлять лишь одним футболистом.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Пресс-конференция Konami на лейпцигской Games Convention закончилась конфузом: половина нового трейлера MGS4 прошла без звука. Однако уже на следующий день Konami навела порядок.

Zoo Tycoon DS, проданная полумиллионным тиражом в одних только Штатах, обзаведется продолжением в начале 2008 года.

Manhunt 2 получила от ERSB рейтинг «Mature» вместо более строгого «Adults only» после того, как по ней прошлись ножницы цензоров. Напомним, что прежняя метка послужила для Sony и Nintendo достаточно веской причиной, чтобы запретить выход игры на своих платформах. К урезанной версии отношение совсем другое: обновленная Manhunt 2 выйдет на PS2, Wii и PSP уже 31 октября.



ПАРОДИЯ «ПО МОТИВАМ»

НОВОЕ ИГРОВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ THE SIMPSONS.

The Simpsons – не просто мультсериал. За двадцать лет в эфире он превратился в зеркало, отражающее культурные и социально-политические события. Увы, виртуальные версии «Симпсонов» были подчас любопытны, но все же заметно уступали оригиналу. Быть может, The Simpsons Game, которая выходит на PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS и PSP, исправит положение.

Сразу предупреждаем: игра не имеет отношения к полнометражному The Simpsons: Movie, стартовавшему в кинотеатрах в августе. Скорее, The Simpsons Game воспользуется возросшим к сериалу интересом, ибо выходит в четвертом квартале этого года. В ней нет стройного сюжета: она разбита на эпизоды, каждый из которых пародирует тот или иной культовый для геймеров проект. И неудивительно, ведь телевизионные «Симпсоны» – это, в первую очередь, шпильки в сторону массовой и классической культуры с многочисленными отсылками и цитатами.

Например, Grand Theft Scratchy основывается на игровой механике Сами-Знаете-Какой-Игры, вот только вместо гангстера главными героинями будут Мардж и Лиза, сражающиеся с Щекоткой и Царапкой на улицах Спрингфилда. Цель у матери с дочкой – борьба с видеоиграми. Другой пример – Shadow of the Colossal Donut, где Барт взбирается на гигантский талисман пончиковой компании (вы наверняка видели его в сериале). Ну, и конечно же, Medal of Homer с Бартом и Гомером в главной роли. Симпсоны-мужчины окажутся в гуще сражений Второй мировой в одном отряде с молодыми Дедушкой Симпсоном и Монтгомери Бернсом.

МАРИО И СОНИК – СПОРТСМЕНЫ НАВЕК!

КАКИХ МИНИ-ИГР ЖДАТЬ ОТ MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES.

Чем завершатся первые в истории состязания талисманов Nintendo и Sega, мы узнаем в ноябре, когда Mario & Sonic at the Olympic Games для Wii и DS выйдет в Европе. Полный список дисциплин, в которых за золотые медали будут бороться как главные «виновники» торжества, так и их ближайшие соратники, а также извечные противники, пока не оглашен. Три мини-игры – забег на 100 метров, метание молота и тройной прыжок – уже были показаны на E3. Для Лейпцига разработчики припасли еще две: бег с препятствиями и стрельбу из лука, причем в последней важен не только глазомер, но и умение учитывать направление и силу ветра.

Каждый персонаж-спортсмен талантлив по своему: у кого-то хорошо развиты мускулы, кто-то отличается ловкостью. Как и на настоящей олимпиаде, в Mario & Sonic (которая, кстати, делается в честь пекинских игр 2008 года) успех – достижение командное и зависит от того, кого и на какие соревнования выставлять.











ХИТ ZONA

М.видео

Настроение!



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

WII СТАВИТ РЕКОРДЫ

МИЛЛИОН ПРИСТАВОК NINTENDO WII В ВЕЛИКОБРИТАНИИ РАСКУПИЛИ ВСЕГО ЗА 38 НЕДЕЛЬ.
Предыдущему рекордсмену – PlayStation 2 – потребовалось 50 недель, чтобы набрать пользовательскую базу в миллион приставок. Xbox 360 – 60 недель. PlayStation 3 пока не набрала миллион. По данным Chart Track, Wii сейчас контролирует 68 процентов рынка домашних игровых консолей, а DS – 86 процентов рынка портативных. Что особенно важно для Nintendo, продажи приставок были высоки даже в период традиционного затишья на рынке,то есть, летом.

НОВЫЙ УДАР ПО BLU-RAY

PARAMOUNT И DREAMWORKS НАМЕРЕНЫ ПОДДЕРЖИВАТЬ ТОЛЬКО HD-DVD.
Кинокомпании Paramount Pictures и DreamWorks Animation определились, наконец, с основным форматом видео высокого разрешения. Теперь их фильмы выйдут только в формате HD-DVD. Первыми релизами, которые подпадут под это правило, станут «Лезвия славы», «Трансформеры» и «Шрек Третий». Причина решения проста – руководство обеих компаний считает, что HD-DVD обеспечивает отличное качество и одновременно доступен по цене массовой аудитории. Ранее Paramount выпускала фильмы в обоих форматах. Напомним, что приставка PlayStation 3 умеет проигрывать фильмы на Blu-Ray, а владельцы Xbox 360 могут подключить к приставке привод HD-DVD.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ДОВОЛЬНА ПРОДАЖАМИ PS3

ТРЮК СО СНИЖЕНИЕМ ЦЕНЫ ПРИНЕС СВОИ ПЛОДЫ.
Появились точные данные о продажах приставок в США в июле. PS3 за этот период купило 159 тыс. человек, Xbox 360 – 170 тыс. Напомним, что именно в июле американские геймеры получили возможность купить PS3 с диском на 60 Гбайт на $100 дешевле – всего за $499. Представители SCEA заявили, что «очень довольны» результатом продаж (они выросли на 61% по сравнению с июнем) – впервые PS3 приблизилась к основному конкуренту.
В качестве причин они называют не только снижение цены, но и отличную линейку игр, которые должны поступить в продажу осенью. Особые надежды они возлагают на сентябрь, когда появится новая версия PSP.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Американское отделение Microsoft отозвало официальные рули для Xbox 360, поскольку обнаружило брак. Если играть с их помощью и одновременно заряжать их от сети, они перегреваются. Компания рекомендует использовать во время игры питание от аккумуляторов и готова бесплатно починить или заменить устройства.

По официальным данным, в Европе насчитывается 8.6 млн. владельцев PSP. В среднем каждый из них купил 4 игры для приставки.









ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ PS3 И PSP

КАЧАЕМ ВИДЕО, ОБЩАЕМСЯ С ДРУЗЬЯМИ, ПУТЕШЕСТВУЕМ ПО ЕВРОПЕ.

На выставке Games Convention была анонсирована служба PlayTV для PlayStation 3. Она позволит геймерам смотреть и записывать телепередачи; в Европе заработает в начале следующего года. Техническую сторону обеспечат два TV-тюнера, поддерживающие видеосигнал высокой четкости. Помимо всего прочего, владельцы PS3 и PSP смогут соединить их по Wi-Fi и смотреть телепрограммы на портативной приставке.
Целая серия сервисов была предложена для PSP. Например, Go! Video Download Service позволит скачивать видеоконтент от телекомпании Sky – спортивные матчи, фильмы, музыкальные клипы. Подключив вебкамеру и наушники, владельцы PSP превратят приставку в видеотелефон с помощью сервиса Go! Messenger. А Go! Explore и GPS-приемник сделают PSP самым настоящим маршрутным компьютером с подробными трехмерными картами основных городов (обзор GPS-приемника для PSP публиковался в «СИ» №233)
Пока неясно, когда сервисы доберутся до России: сейчас они заявлены лишь для стран Западной Европы.

СУДЬБА E FOR ALL ПОД ВОПРОСОМ

КРУПНЕЙШИЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА ИГНОРИРУЮТ ВЫСТАВКУ.

Microsoft и Sony Computer Entertainment официально объявили, что не намерены участвовать в выставке E for All. Вместо этого они сосредоточатся на традиционных мероприятиях – в первую очередь, это Electronic Entertainment Expo, Tokyo Game Show, Games Convention, Game Developers Conference.
Напомним, что выставка E for All была анонсирована в начале года и должна пройти с 18 по 21 октября в Лос-Анджелесе, в том же комплексе зданий, что и «старая» Electronic Entertainment Expo. Ее задача – стать достойным наследником старого формата E3 и принять десятки и сотни тысяч посетителей (для сравнения, на E3 в этом году было приглашено лишь около 4 тыс. человек), причем не только профессионалов, но и обычных геймеров.
Часть издателей поддержала E for All – в частности, Electronic Arts, Nintendo, THQ, Konami и Namco Bandai. Однако Midway, Capcom, Sega и SOE не намерены выставляться там. Причины для сомнения – высокая стоимость участия (которое может не окупиться), а также близость по времени гораздо более важной выставки Tokyo Game Show.





e for all
POWER UP & PLAY



MIDWAY ЗАИНТЕРЕСОВАНА В РОССИЙСКИХ ГЕЙМЕРАХ

ПРЕЗИДЕНТ EPIC GAMES ЛИЧНО ПОКАЗАЛ UNREAL TOURNAMENT 3 НА МОСКОВСКОМ ПРЕСС-ПОКАЗЕ.

Российский рынок продолжает привлекать западных игровых издателей. Вслед за официальными представительствами Microsoft и Nintendo у нас обосновалась Electronic Arts, а в начале августа компания Midway совместно с «Новым диском» устроила в Москве закрытый показ своих готовящихся проектов, пригласив журналистов и деловых партнеров оценить Blacksite: Area 51, Stranglehold и Unreal Tournament 3 (все три выйдут на Xbox 360, PS3 и PC осенью). Причем о новых «нереальных» средствах передвижения и о том, сколько сотрудников Epic Games дезертировало из Gears of War, чтобы померяться силами в UT3, собравшимся поведал Майкл Каппс, президент студии.





PAX 2007 УДАЛАСЬ НА СЛАВУ

ОТ ИГРОВЫХ КОМИКСОВ К ФЕСТИВАЛЯМ.

В то время как европейские игровые журналисты ездили на Games Convention, американские отправились на Penny Arcade Expo 2007 – третий по счету игровой фестиваль, организованный создателями известных комиксов Penny Arcade (www.penny-arcade.com). В этом году его посетило около 30 тыс. человек. В рамках фестиваля прошла серия семинаров на темы, вроде «Портативные консоли как лидеры в новом поколении приставок» и «Девушки и геймеры: рост роли женщин в игровой индустрии». На PAX 2007 были представлены и крупнейшие игровые издательства. Например, Ubisoft привезла совершенно новую демоверсию Assassin's Creed, а Bungie – две новые карты из Halo 3.

Кроме того, студия Hothead Games показала квест Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, который создается в тесном сотрудничестве с художниками Penny Arcade. Игра выйдет на PC в конце этого года, а на Xbox Live Arcade – в начале следующего.

Наконец, режиссер Уве Болл показал трейлер фильма Postal и объяснил, почему его предыдущие работы по мотивам игр оказались такими плохими. Дескать, плох был первоисточник.

[Gamer] специально разработан для тех, кто никогда не выключается из игры. В твоем мобильном будет все самое важное и необходимое, чтобы ни на секунду не отвлекаться от любимого процесса. Теперь ты будешь в игре, всегда и везде.

[Gamer] – это:
1 Уникальный пакет услуг специально для геймеров *
2 SMS, MMS-сообщения и звонки по специальной цене внутри тарифа **
3 Тариф без абонентской платы

* 1 Самые актуальные игровые новости
2 Первый голосовой портал для геймеров
3 Лучшие мобильные игры
4 Мелодии и картинки из любимых игр
5 Геймерский WAP-портал wap.gamerbase.ru
А также обзоры игр, база кодов, информация о релизах и многое другое!

** 1 Звонки между обладателями пакета [Gamer] – 1,45 руб/мин
2 SMS между обладателями пакета [Gamer] – 0,65 руб
3 MMS между обладателями пакета [Gamer] – 1,95 руб





Хит-парады

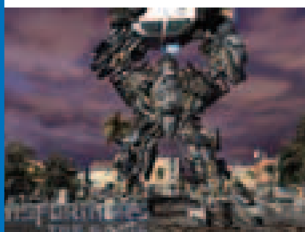
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

23 августа 2007 года игровой мир запомнит как знаменательную дату. Именно тогда домашняя консоль от Nintendo – впервые за добрые десять лет! – обогнала по продажам всех конкурентов. Мировые продажи Wii перевалили за отметку в 10.5 млн консолей чуть раньше, чем Xbox 360 добилась того же успеха. С самого релиза Wii обгоняла Xbox 360 по количеству раскупленных экземпляров в 2-2.5 раза, и результат налицо. Что же касается PS3, то она не дотянула даже до пяти миллионов.
В целом же по миру продажи пошли на убыль – лето дает о себе знать. В британском хит-параде тасуются старые участники гонки за лидерство – прямо как и в отечественных. Стоит, правда, отметить повышенный спрос на первую часть Brain Training после выхода второй – она дотянулась аж до третьей строчки. В России балом правят «Трансформеры», а в Японии с трона упрямо не желает слезать Mario Party 8, и жарким летом ухитряясь продаваться шестизначным числом копий каждую неделю. На удивление плохо расходится «интернациональная» версия Final Fantasy XII, за две недели не взяв даже планку в 80 тыс. копий.



Ninja Gaiden Sigma
ПЛАТФОРМА: PS3

Европейский хит-парад

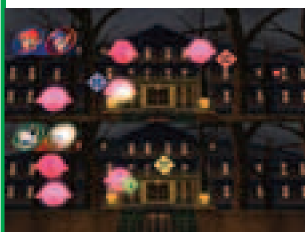




=	1	Transformers: The Game	Activision
▲	2	Wii Play	Nintendo
▲	3	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?	Nintendo
▼	4	Pokemon Diamond	Nintendo
▼	5	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old is Your Brain?	Nintendo
▼	6	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts
▼	7	Pokemon Pearl	Nintendo
▲	8	Surf's Up!	Ubisoft
▲	9	Cooking Mama	505 Game Street
▲	10	New Super Mario Bros.	Nintendo

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





=	1	Mario Party 8	Nintendo	Wii
□	2	SD Gundam G Generation: Cross Drive	Bandai	DS
□	3	Donkey Kong: Jungle Climber	Nintendo	DS
▼	4	J-League Winning Eleven 2007: Club Championship	Konami	PS2
=	5	Wii Sports	Nintendo	Wii
▲	6	Wii Play	Nintendo	Wii
▲	7	My Household Budget Diary	Nintendo	DS
▲	8	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
▼	9	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	DS
□	10	Final Fantasy XII International Zodiac Job System	Square Enix	PS2

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

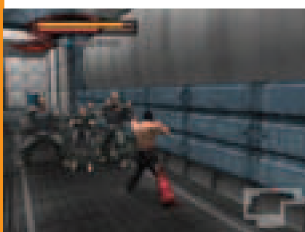
▲ игра поднялась в хит-параде

▼ игра опустилась

□ впервые попала

= позиция не изменилась

PS2 (GamePark)





▲	1	Tekken 5
▼	2	God of War II (русская версия)
▼	3	Gran Turismo 4
▲	4	Black
□	5	Transformers: The Game
▲	6	God of War
▼	7	Killzone (русская версия)
▼	8	Pro Evolution Soccer 6
▼	9	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▼	10	FIFA 07 (русская версия)

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

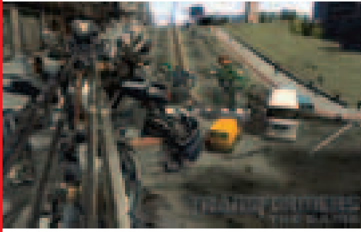
PSP (GamePark)



▲	1	Transformers: The Game
=	2	Tekken: Dark Resurrection
□	3	Shrek the Third
▲	4	Гарри Поттер и Орден Феникса
▼	5	Рататуй
▲	6	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
▼	7	Grand Theft Auto: Vice City Stories
□	8	Tomb Raider Legend
=	9	Call of Duty: Roads to Victory
▲	10	SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo 2

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



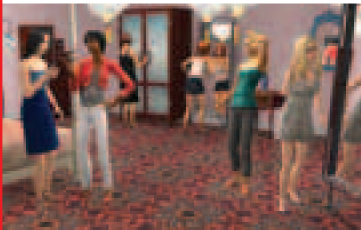

1. Transformers: The Game
2. Tekken 5
3. God of War
4. God of War II (русская версия)
5. Killzone
6. Spider-Man 3
7. Hitman: The Triple Hit Pack
8. Gran Turismo 4
9. Гарри Поттер и Орден Феникса
10. Soul Calibur 3

Xbox 360



1. The Darkness
2. Gears of War
3. Forza Motorsport 2
4. Dead Rising
5. Crackdown
6. Lost Planet
7. Dead or Alive 4
8. Call of Duty 3
9. Call of Juarez
10. Need for Speed: Most Wanted

PC (Box)



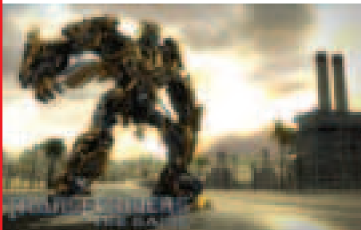

1. The Sims 2: Каталог – Стиль H&M
2. The Sims 2: Времена года
3. Гарри Поттер и Орден Феникса
4. Трансформеры
5. The Sims 2 (русская версия)
6. World of Warcraft: The Burning Crusade
7. World of Warcraft
8. The Sims 2: Питомцы
9. The Sims 2: Ночная жизнь
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)

PS3



1. The Darkness
2. Transformers: The Game
3. Ninja Gaiden Sigma
4. Resistance: Fall of Man
5. MotorStorm
6. Call of Duty 3
7. Virtua Fighter 5
8. F.E.A.R.
9. Need for Speed Carbon
10. Fight Night Round 3

PC (Jewel)




1. Трансформеры
2. Colin McRae DIRT
3. Need for Russia: Сделано в СССР
4. Hospital Tycoon
5. Рататуй
6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
7. Адреналин 2: Час пик
8. Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи
9. Test Drive Unlimited
10. Counter Strike Source

Nintendo (DS и Wii)



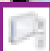

1	Wii Play	Wii
2	Resident Evil 4: Wii Edition	Wii
3	Rayman Raving Rabbids	Wii
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii
5	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Wii
6	Mario Party 8	Wii
7	Excite Truck	Wii
8	Pirates of the Caribbean: At World's End	Wii
9	Spider-Man 3	Wii
10	Scarface	Wii

PSP

1. Transformers: The Game
2. Tekken: Dark Resurrection
3. Shrek the Third
4. Гарри Поттер и Орден Феникса
5. Рататуй
6. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7. Grand Theft Auto: Vice City Stories
8. Tomb Raider Legend
9. Call of Duty: Roads to Victory
10. SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo 2

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



КАК УЖА С ЕЖОМ СКРЕСТИЛИ

ГЕНИАЛЬНО

Super Paper



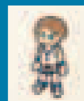
ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ 
В сердце ее – продуктивная идея. На лике ее – краса неописуемая. В душе ее – веселье и задор. Приятно играть, приятно смотреть, приятно читать.

МИНУСЫ 
Не самый мощный движок ухудшает дальность прорисовки в 3D режиме, есть пара переусложненных загадок.

РЕЗЮМЕ 
Современный образчик игрового искусства – плоть от плоти сакраментального «для геймеров – от геймеров». Мир, в котором можно жить-поживать и добра наживать.

ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: action.platform/adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН: http://wii.nintendo.com/site/spm




Автор:
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



Mario

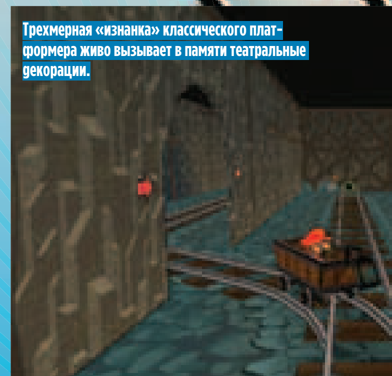
Думал ли Баузер, что Принцессу Пич может похитить кто-то еще? Думал ли Марио, что этот кто-то силком женит на ней Баузера? Думал ли Йоши, что вся честная компания примется водить хороводы вокруг его статуи? Думал ли Рюта Иваде, что коротенькая мини-игра из Paper Mario: The Thousand-Year Door способна изменить весь сериал? И что, в конце концов, думает об этом сама Принцесса?

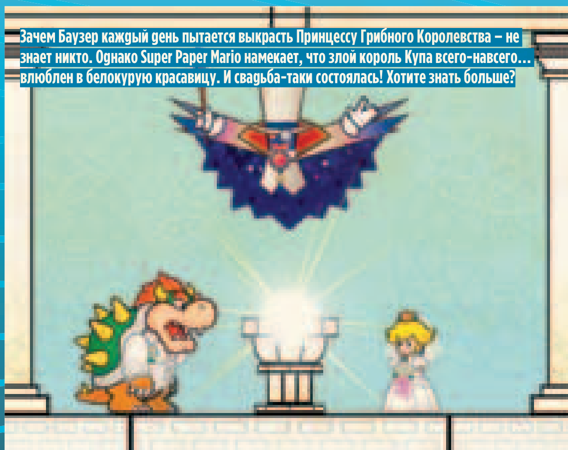
Впрочем, по порядку. Студия-разработчик Intelligent Systems славна тем, что игры делает редко, но метко. Вы наверняка много знаете и о Metroid, и о Fire Emblem, и об Advance Wars, и о WarioWare – представлять их не нужно. Славна студия еще и тем, что сиквелы ее выделки никогда не бывают хуже оригиналов – напротив, они почти всегда превосходят предшественников. Возможно, сказывается нестандартный опыт команды: ее целиком сформировали из сотрудников исследовательского отдела Nintendo, которые, вероятно, в крови сохранили тягу к новшествам, экспериментам и невиданным диковинам. Мы считаем, именно так можно объяснить, почему сказавшие в ролевом жанре решительно все разработчики продолжили сериал игрой-экспериментом по




Компьютеризованный кибердракон вообще-то должен помогать Избранному, но зловредный злодей хакнул его защитную систему, а Ctrl+Alt+Del вовремя нажать не успели…

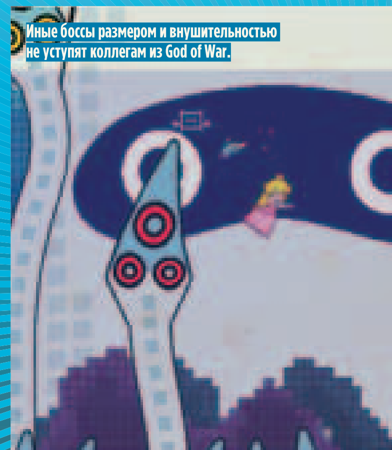

Если постараться, в городе можно найти настоящие аркадный зал с весьма приличными мини-играми. Отстрел зловредных Бу в доме с призраками – одна из них.


Трехмерная «изнанка» классического платформера живо вызывает в памяти театральные декорации.


Зачем Баузер каждый день пытается выкрасть Принцессу Грибного Королевства – не знает никто. Однако Super Paper Mario намекает, что злой король Купа всего-навсего… влюблен в белокурую красавицу. И свадьба-таки состоялась! Хотите знать больше?



Нунчак для этой игры вам не понадобится – за глаза хватает одного лишь пульта. Только вот бегать «стрелочками» уже как-то… архаично?


Иные боссы размером и внушительностью не уступят коллегам из God of War.



Где чье?

Самые внимательные наши читатели, безусловно, заметили, что сходная концепция «превращения» двухмерного мира в трехмерный и наоборот уже мелькала не так давно в хитовой игре от Zoe Mode, головоломке Crush (обзор ищите в №241). Вышла она в конце мая сего года – спустя месяц с хвостиком со дня японского релиза Super Paper Mario, да и анонсирована была гораздо позднее (времени на создание пазла обычно уходит в разы меньше). Тем не менее, в одном из интервью продюсер проекта Пол Моттран уверил журналистов, что хоть разработка Crush началась в 2005-м году, идею геймплея он вынашивал аж с 2002-го. Верить ему или нет – дело ваше, но сам он утверждает, что был немало удивлен, когда Nintendo представила геймплей Super Paper Mario (работы над которой стартовали в 2004-м году) публике.

Так или иначе, сегодня мы имеем уже две игры со сходной новаторской моделью, и на подходе третья. Зубодробительная echochrome для PlayStation 3 и PlayStation Portable еще не обзавелась датой выхода и не представила четкой геймплейной основы, но уже выглядит весьма и весьма многообещающе – конечно же, благодаря многочисленным парадоксам восприятия, на которые намерена опереться.

скрещиванию ужа с ежом. Знакомьтесь, уж – традиционный платформер; бегаем, прыгаем, стучим кепкой о кирпичики, поедаем грибы. Знакомьтесь, еж – адвенчура, RPG, пазл. Инструмент скрещивания: волшебная кнопка «А», на некоторое время «развертывающая» привычный сайд-скроллер в целый трехмерный мир. Разумеется, нагромоздить объекты на одной линии легко и просто, с этим и машина справится, но практического смысла в таком подходе нет – одно чистое позерство. Другое дело – игра на парадоксах восприятия: в двухмерном мире нет понятия «далеко» и «близко»: два кубика стоят рядом, и этого достаточно, что перепрыгнуть с одного на другой. Иное дело – 3D, где те же самые кубики по третьей оси (не теряете мысль?) могут находиться сколь угодно далеко друг от друга, даже способны двигаться, таить скрытые проходы или оказаться чем-то совсем иным, хоть кругляшами! И в чем же тогда отличие от простого трехмерного платформера? В том, что процесс перехода здесь взаимообратен: пропасть, казавшаяся непреодолимой в «объемной» вселенной, исчезает в «плоской», и наоборот. Иными словами, вы приметесь крутить мир, как кубик Рубика, даже чтобы просто добраться из начала уровня в конец, – и уже одного этого достаточно для того, чтобы сделать хороший пазл. Но хороший пазл – отнюдь не то, чем славна артель Сигеру Миямото, Сатору Иваты и почившего Гунпея Йокоя. Поэтому на каждом уровне ожидайте врагов (как и наши герои, все они двухмерные, «бумажные», просто одни живут «по горизонтали», а другие «по вертикали»), уйму секретов, тонну головоломок, вагон полезных предметов и NPC в придачу. Но это все просто на словах, на деле же вытянуть задумку способна только высококлассная «архитектура», дизайн уровней – такой, чтобы дух захватывало, такой, чтобы ни минутки без удивления, такой, чтобы крышу срывало с насиженного места. И такой дизайн тут есть. И чем дальше в лес, тем его больше. Пользуясь случаем и служебным положением, прилюдно снимаю шляпу перед людьми, его создавшими. Такая вот игра должна была выйти девятого октября 2006 года на… GameCube. И, разумеется, не вышла. Шестое поколение консолей уже почти сошло на нет, для «Кубика» достаточно долго не появлялось эксклюзивных хитов от сторонних разработчиков, а на горизонте маячила судьбоносная E3 2006, пророча новые консоли, новые войны и… новую Nintendo Wii. Решено – сделано: без пяти минут готовое неоплатформенное продолжение знаменитой RPG вновь загнали на стапели и… что-то начали с ним делать. Что-то такое, что вместило весь накопленный студией опыт разработки ролевых и не очень игр, такое, от чего Super Paper Mario распухла новыми идеями, геймплейными элементами, диалогами. Ее уже не повернется язык назвать вереницей уровней и боссов – это цельный мир, странный, по своему логичный и невероятно красочный. Обняв однажды, он не отпустит полтора, а то и два с гаком десятка часов! Задуманный как перевалочный пункт между мирами город Флипсайд вдруг раздался вширь, вместив в себя секретов и потаенных уголков на долгие часы изучения. Помимо гостиницы, таверны и магазинчика с чудесными грибами здесь обретается добрая дюжина полезных заведений и с полсотни персонажей. Все основные участники истории (а это, помимо прочих, еще и каждый встреченный босс) обзавелись

Превращение в большущего Мариозиллу (а также Луиджизиллу, Баузерозиллу и Пичезиллу) здесь – всего лишь отсылка к New Super Mario Bros., и какой-то самостоятельной ценности не имеет.



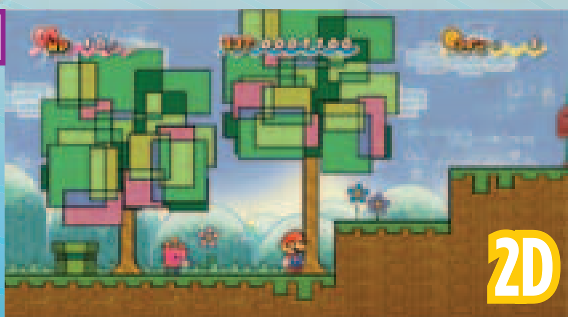
На дисковом приложении к журналу вы найдете отрывок из игры, пародирующий японские date-симуляторы.

Aftergame

Когда вы закончите игру и по экрану побегут титры, не спешите выключать консоль: примите предложение сохранить свой успех, загрузитесь с этого сейва, и... Вновь окажетесь во Флипсайде! Повидаете друзей, узнаете, как они устроились, чем занимаются. Завершите все незаконченные дела (сайдквестов в Super Paper Mario хватит на много часов, да и найти их не так-то просто) и, конечно же, посетите уже пройденные миры в поисках новых секретов. Удачного вам продолжения!

своей историей, мотивацией, чертами характера. А общий сюжет, хоть и простоватый на вид, скрутил все это воедино, собрал, расставил – ни шовчика не углядеть.

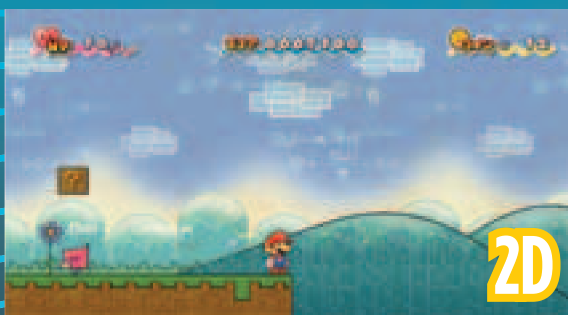
Всем этим и занималась Intelligent Systems до самой весны 2007-го, едва ль не на полгода опоздав к премьере Nintendo Wii. А заодно шлифовала то, что выглядело еще не совсем идеально, тем более, что технологически Super Paper Mario застыла на прежнем уровне: делать движок с нуля не представлялось возможным, а из имеющегося и без того выжали все соки бесконечной шлифовкой. На выходе имеем двойственное ощущение: с одной стороны, техническая сторона игры не вызывает восторга даже с поправкой на слабосильность Wii (спасает то, что подобных игр не делал никто и никогда – сравнить особенно и не с чем); с другой, художественная часть вылизана до пикселя: арт, дизайн, текстуры, модели, даже спецэффекты и анимация – все настолько аккуратно, причесано и цельно, что каждый кадр можно смело заключать в рамку и вешать на холодильник. Здешняя графика – торжество стиля над формой, а формы над содержанием. Общая «цифровая» тематика прекрасно прижилась на благодатной почве Грибного Королевства и сопредельных земель, а калейдоскоп визуальных аранжировок столь стремителен, что не оставляет ни секундочки на то, чтобы поднять челюсть с пола. Обилием заливок и контуров графика весьма напоминает flash-мультфильмы, но технологически (как-никак 3D) она куда ближе к cel-shading. Это если пытаться разложить картинку на ингредиенты; общее же впечатление и сложнее и проще: «причудливый, сюрреалистический сон».

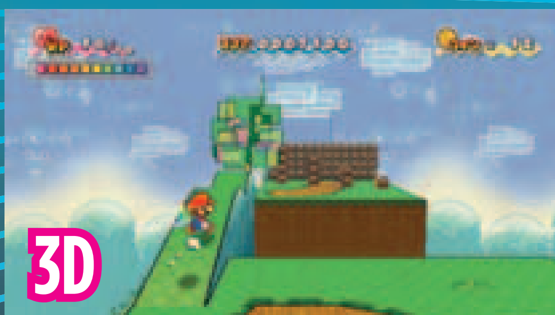
















Не многовато ли баллов?

В самом деле, чай, не BioShock, не Crysis и даже не Metal Gear Solid, так, Марио какой-то. Сверимся с коллективным разумом. Средний балл по западной прессе колеблется от 85 до 89%, причем наблюдается странный раскол: в то время как те игровые СМИ, которым слепая восторженность никак не свойственна (Famitsu, IGN, GameSpot, Game Informer), задирают оценки буквально до небес, менее титулованные источники (и, как ни странно, Edge) высказывают куда более сдержанные мнения. Автор предполагает, что геймерам со стажем, многое повидавшим, не привыкшим ничему удивляться, с ходу «щелкающим» все цитаты и аллюзии и уже успевшим подустать от вереницы похожих друг на друга «коммерчески успешных игр», Super Paper Mario – как бальзам на сердце. В то время как не успевшим еще объесться «крутой графикой» и «рульностью» игр нового поколения геймерам-новичкам, тем, чей славный путь начался только с пятого-шестого поколения игровых систем, ее рекомендовать совсем не следует. Просто пока рано.



Причем этот сюр прокрался повсюду – в сюжет и даже в сам геймплей. И если первый – это наносное, всего лишь массив букв и веселых сценок, то второе… Да вы и сами знаете! У отдельных людей этот бумажный мир, ежесекундно изменяющий свои законы по воле игрока, вызывает вздыбливание волос, округление глаз и пересмотр личных ценностей, близкий к панике. Лечить рекомендуется зеленым чаем и «Локорокой». И не надо сбрасывать со счетов отменное чувство юмора создателей. В диалогах-то мы к шуткам привыкли, но как реагировать, когда сценаристы вдруг диктуют свою волю геймдизайнерам? Взять хоть стебный эпизод над обязательными в любой адвенчуре «квестовыми айтемами»: с трудом добытый древний пергамент, хранящий тайны межзвездных сокровищ придется отдать незнакомцу в… туалете! И ничего не попишешь – нужно «продвигать сюжет». Осмеяние копоративного рабства, безудержное хихиканье («Над кем смеемся? Над собой смеемся.») над геймерской отаку-культурой, подтрунивание над мифологемой «крутая техника – крутой я»… Это даже не репризы – это целые уровни, со своими персонажами и своими историями. Постмодернистские дурачества Марио не в новинку, но именно тут сжим реального и виртуального миров столь тесен, столь акцентирован и столь невероятно весёл. Пожалуй, перед нами самая умная и, если хотите, «взрослая» (если, конечно, вы считаете, что «взрослость» определяется исключительно списком затронутых тем) Марио-игра из всех, причем как в плане диалогов, так и в смысле геймплея. Да-да, ох уж эти местные головоломки да загадки! При очевидной простоте и прозрачности решений они заставляют не только попотеть, но и ужасно погордиться собой, своей находчивостью. А порой – и помянуть добрым словом книжки с «прохождениями», когда вконец заигравшиеся авторы нагромождают такого, что без грибной настойки не разберешься. И вместе с тем подивиться необъятной фантазии дизайнеров уровней: ну все на местах, включая подсказки – там, где они действительно требуются. За исключением, пожалуй, лишь нескольких излишне «затыковых» мест, где и руки опускаются, и голова просит отдыха.

Пока весь мир скорбно хоронил «платформенный» жанр, Nintendo, как та мышка из сказки, «хвостиком махнула» и так его проапгрейдила, что диву даешься. Шутейное величество Super Paper Mario покоится на трех слонах: на необычной, до мелочей продуманной геймплейной идее, на отточенной, безупречной визуальной стилистике и на постмодернистских сценарных играх со «зрителем». Каждый слон в отдельности погоды не сделал бы, но стоят они на этакой краеугольной черепахе, объединившей их в единый дружный организм (так, все, уходим от этой аллегории). Имя ей – любовь. Любовь автора к идее, программиста к коду, композитора к нотам, сценариста к словам… От вступительного ролика и до самых финальных

RPG?

Многие зарубежные коллеги склонны причислять Super Paper Mario к стану консольных ролевых игр – целиком или, фигурально выражаясь, через запятую. С одной стороны, дает о себе знать ролевое прошлое сериала (обе игры-предшественницы получили весьма лестные отзывы в прессе и навеки вписаны на Доску почета жанра), с другой, в наличии все формальные жанровые черты, разве что «бои» не пошаговые и «дерево скиллов» привязано не к самим героям, а к феям-помощникам. Впрочем, и то, и другое весело пародируется ближе к концу игры в классической пошаговой битве с трехголовым Чомп-Чомпом – все чин-чинарем: и, менюшки, и тактика, и элементальные атаки, и инвентарь, и скиллы. Впечатление производит сильное.

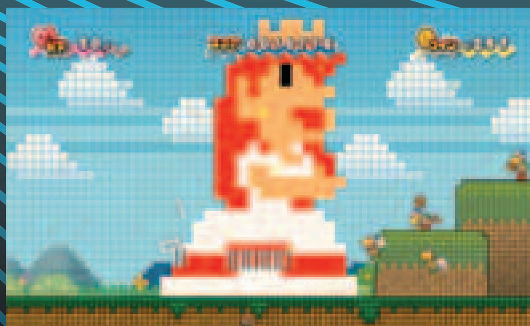
Что же до «эрпэгэшности» сюжета, все общие места величественных историй на тему спасения мира на месте. Но вот поданы эти хитросплетения и интриги так, хм, самобытно, что каждый новый сюжетный ход, каждая пыльная цитата то и дело застают врасплох. Игра вообще не перестает удивлять – как на первом, так и на последнем часу. Неплохо для платформера, верно?



«Страна Игр» никогда не стеснялась поощрять оценкой настоящий артхаус от видеоигр – будь то молчаливая Ico или величественная SotC, революционная Shenmue или живописная Okami, хоть даже дурашливая LocoRoco пополам с жизнерадостной Viva Pinata.

титров едва ли у кого-то хоть на минуточку возникнет ощущение, что разработчики где-то недожали, на чем-то сэкономили или, боже упаси, «просто отработали зарплату». Вот эта старательность, если угодно – душевность, скрепляет воедино все элементы игры, и ни убавить, ни прибавить. Super Paper Mario – мир. Мир самодостаточный. Как игру ее можно не заметить, пропустить, не понять. Но как явление она бесспорна. Авторская любовь и страсть к самовыражению не могут кануть бесследно, такая игра не обезображена сверкающей маркой блокбастера, она целиком и полностью авторская, хоть и является плодом кропотливого труда многих десятков людей. «Страна Игр» никогда не стеснялась поощрять оценкой настоящий артхаус от видеоигр – будь то молчаливая Ico или величественная SotC, революционная Shenmue или живописная Okami, хоть даже дурашливая LocoRoco пополам с жизнерадостной Viva Pinata. Ведь оценка – это лишь малый знак признательности, внимание к смелости и таланту людей, решившихся не на создание блокбастера – на еще один шажок вперед для всей нашей любимой индустрии. СИ







В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

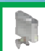
Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».





ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

ПОЧЕМУ СТАТЬ ПИЛОТОМ ХОЧЕТ КАЖДЫЙ, А ПОЛУЧАЕТСЯ НЕ У ВСЕХ.



Мы можем не знать, как устроен самолет и из какого материала собраны его крылья. Мы не умеем совершать взлет и посадку, теряемся в кабине пилота и уж точно не догадаемся, какой переключатель отвечает за закрылки. Устройство штурвала тоже остается загадкой, потому что до сих пор ценителям Ace Combat не приходилось пользоваться ничем, кроме стандартного контроллера. К сожалению, или к счастью, до этой осени геймпад принадлежал компании Sony. Он прекрасно справлялся с возложенными на него обязанностями и по удобству во много раз превосходил доверенные настоящим пилотам средства управления.

В том обстоятельстве, что шестая часть Ace Combat разрабатывается как эксклюзив для Xbox 360, фанаты увидели чуть ли не государственную измену. Обещания создателей разнообразить боевые действия дополнительными операциями, чтобы на каждом шагу нашлось место подвигу, только подливали масла в огонь недовольства. Показанная на E3 – и в тот же день выложенная в Marketplace – демоверсия с единственным однопользовательским уровнем заставила скептиков прикусить язык: сериал никогда еще не выглядел так хорошо, свежо и молодо. И вдобавок, что самое приятное, он остался собой, несмотря на смену платформы: легкий в освоении, красивый, стремительный и совершенно неправдоподобный.

Среди облаков

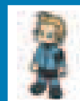
Миссия начинается уже в воздухе – рутинные действия, вроде взлета и посадки, будут демонстрироваться в виде роликов на движке игры, либо не показываться вовсе. Обязательным ритуалом перед проведением операции ранее являлся брифинг, где игроку долго и подробно сообщали сведения, которые чаще всего знать было необязательно. Расстановка сил противника, описание местности, разделение союзников на звенья и распределение приоритетных целей отныне объясняется в видеороликах. Графический движок впечатляет: к феноменально красивым моделям самолетов, погодным эффектам и бликам на поверхностях, добавились великолепные «открыточные» ландшафты. Плоские города и картонные горы отошли в прошлое – на новой платформе Ace Combat распрямил крылья и гордо пролетает над огромными картами, целиком и полностью созданными в 3D. Поэтому сводить объяснения к нудному и монотонному зачитыванию текста, кое-как поясняющего схематичные зеленые изображения на экране, создатели больше не будут. Вместо этого – по-голливудски пафосный взлет, перекличка, проверка оборудования. Камера выбирает наиболее зрелищные ракурсы, такие, где самолет является отнюдь не главным действующим лицом, но служит незаменимым дополнением к самым живописным видам в истории сериала.

Создатели оставили в покое знакомый и доселе исправно работающий интерфейс, лишь незначительно переработав управление. Независимо от типа

Миссия начинается уже в воздухе – рутинные действия, вроде взлета и посадки, будут демонстрироваться в виде роликов на движке игры, либо не показываться вовсе.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: simulation.flight.modern_jet
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ДАТА ВЫХОДА: 23 октября 2007 года
ОНЛАЙН: http://acecombat6.namcobandaigames.com/





Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



Ace Combat 6 впервые предложит фанатам настоящий мультиплеер. Подключившись к Xbox Live! игроки смогут насладиться сражениями с участием до шестнадцати игроков одновременно. Разработчики обещают множество интересных многопользовательских режимов, главным из которых, по-видимому, станет совместное прохождение миссий. Не стоит ожидать редактора карт, но регулярные обновления – оружие, самолеты, наземная техника союзников, дополнительные карты и даже однопользовательские операции – обязательно будут поддерживать интерес к шестой части еще какое-то время после ее выхода. Кстати, выложенную в Markeplace демоверсию за неделю скачали более полумиллиона раз, что хорошо иллюстрирует популярность сериала и покладистость поклонников, тут же смирившихся с «предательством». К сожалению, Namco Bandai пока отказывается признаваться, является ли внезапная любовь к Xbox 360 временной, перешел ли сериал окончательно в стан Microsoft, или все это большое надувательство. Помнится, шестая часть Ridge Racer на PS3 так и не появилась. А ведь тоже полноценный сиквел был.





Аварийные ситуации чаще всего будут возникать не по вине оборудования, а из-за потрясающе красивой графики.



Где-то там, внизу, копошатся пехота и легкие танки. Уничтожим артиллерию противника – они выживут, пролетим мимо – уже вряд ли.





Если искать причины недовольства последними частями Ace Combat, начинать надо с «летающих крепостей». Кто додумался делать боссов в авиасимуляторах?!

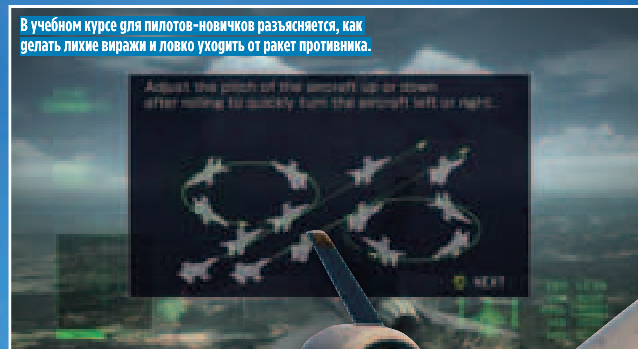
Хит?!

ЗА:

- Безупречная графика, потрясающие световые эффекты, заново изобретенное море и небо!
- Несколько десятков самолетов, сотни различных ракет.
- Существенно поумневшие противники и, что немаловажно, напарники.
- Простое и отзывчивое управление; наконец-то будет дополнительный контроллер.

ПРОТИВ:

- Мы не увидели ангар и ничего не знаем о товарно-денежной системе.
- На скриншотах и в демке есть абсурдные «летающие крепости», стреляющие лазерами.



В учебном курсе для пилотов-новичков разъясняется, как делать лихие виражи и ловко уходить от ракет противника.



пилотируемого самолета, управлять им довольно просто – большие шифты отвечают за ускорение и замедление, левая аналоговая рукоятка выполняет функции штурвала, ну а на правую возложены обязанности оператора. Показанная в демоверсии миссия не поощряла любование красотами: любой полет «в свое удовольствие» грозил завершиться провалом операции. Это позволяет сделать вывод, что заигрывания с камерой лучше оставить для повторов, которыми, к слову, разрешат обмениваться с другими игроками.

Незабытое старое

Еще до появления демоверсии разработчики рассказывали про уникальную систему поддержки союзных войск, вовлекающую в боевые действия многочисленную наземную технику, а также новобранцев серии – вертолеты. Показанный уровень не позволил оценить, как именно взаимосвязаны действия авиации и пехоты, зато продемонстрировал командный дух внутри звеньев. Если раньше почти всю опасную работу выполнял геймер, то теперь каждый напарник сам по себе и представляет вполне реальную угрозу для вражеских пилотов. Сослуживцы научились сбивать самолеты пулеметными очередями, забыли про нелепую боязнь пускать в ход ракеты, стали ловко маневрировать и вообще обзавелись волей к жизни. Но самое главное их умение – вовремя оповещать об опасности, а в случае чего оказывать помощь. Случай из жизни: игрок пытается отыскать среди облаков нужную





Когда появляется сигнал тревоги, лучше выбрать вид от третьего лица и резко начать снижение, затем подлететь и закружиться, набрать высоту и несколько раз описать в воздухе дугу. У настоящих пилотов от этого, должно быть, лопаются головы.

цель, одновременно подбирая подходящий тип ракет, когда вдруг загорается сигнал тревоги – кто-то пустил ракету или сидит на хвосте! Раньше приходилось либо маневрировать, нарушая всякие законы физики, либо принимать прямое попадание (одна ракета не фатальна, да) и уже после этого искать зарвавшегося наглеца. Теперь же напарник не только предупредит о возможном нападении, но и даст наводку! Второе нововведение касается самих заданий: теперь вместе с основной целью на выбор предлагаются несколько дополнительных, но также важных для успеха миссий. Оказавшись в воздухе, игрок вправе сразу начинать охоту за вражескими истребителями, а может прислушаться к переговорам внутри звена и, скажем, помочь другому пилоту вырваться из окружения. Вполне вероятно, что тот и сам справится: успешно покинет воздушное пространство над городом, и позже подключится к главной атаке. Его помощь наверняка придется кстати, ведь противник превосходит числом, умением, и вообще-то мы не на самых надежных самолетах летаем. Но возможно, что, оставив пилота на попечение судьбы, игрок тем самым подписал смертный приговор ему, а заодно и другим участникам операции. Разрешено свободно переключаться между заданиями, но никакого специального меню для этого не предусмотрено. От игрока требуется одно: перелететь из одной зоны в другую, и цель сменится автоматически. Стоит также заметить, что можно вообще не обращать внимания на дополнительные задания и при этом пройти миссию с максимальной оценкой. В финале той же демоверсии противник получил нехилое авиационное подкрепление, и конечным приказом стало отступление в указанном на карте-компасе направлении.

Действие происходит в 2015 году на вымышленном континенте, упоминавшемся в четвертой части, AC: Shattered Skies.

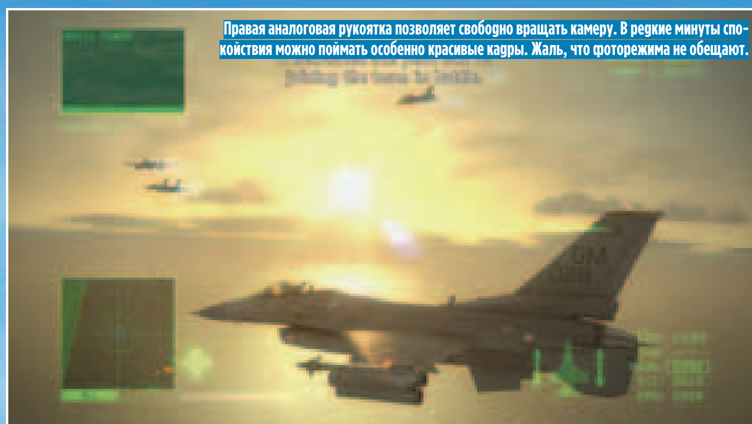


В демонстрационной версии единственным доступным самолетом был F-16 Fighting Falcon. Это американская разработка конца 70-х годов, получившая прозвище Viper после сериала Battlestar Galactica. Самолет останется на вооружении ВВС США до 2025 года. Из 4 тыс. изготовленных моделей около 800 принадлежат собственно стране-создателю. Стоимость стандартной модели составляет около $15 млн долларов, а усовершенствованной (от 1998 года) – $26 млн. Надо признать, недешевая игрушка для ознакомительной миссии. Или к 2015 году Америка устроит распродажу?

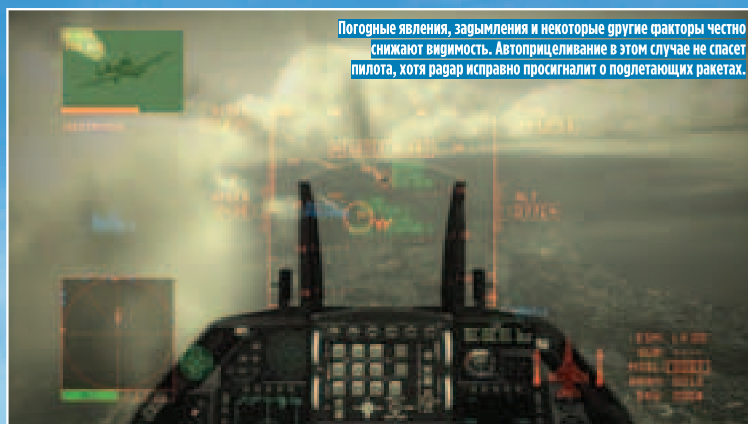
Как и раньше, легендарный пилот садится в кабину только «традиционных» самолетов, и до всякого рода экзотики ему нет никакого дела.



Пожалуй, единственный обескураживающий кадр из показанных создателями. Трехмерные танки – это очень хорошо, но что стало с текстурой земли?



Правая аналоговая рукоятка позволяет свободно вращать камеру. В редкие минуты спокойствия можно поймать особенно красивые кадры. Жаль, что фоторежима не обещают.



Погодные явления, задымления и некоторые другие факторы честно снижают видимость. Автоприцеливание в этом случае не спасет пилота, хотя радар исправно просигналит о подлетающих ракетах.



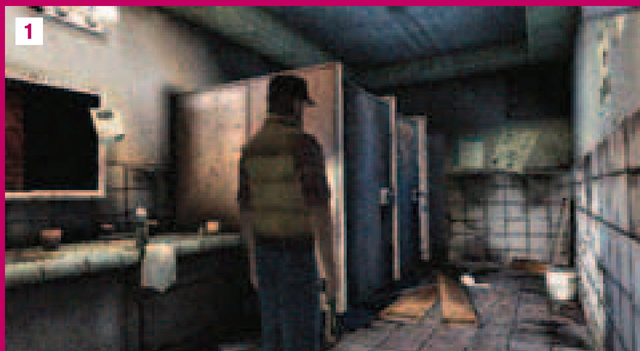
Для тех, кому обычный контроллер Xbox 360 покажется неудобным, разработчики предложат специальный, под названием Ace Edge. Он состоит из двух частей – пульта управления и штурвала – и будет подключаться к консоли через USB. Судя по всему, беспроводного варианта в ближайшем будущем не последует. Кроме того, неизвестно, как он будет продаваться: на сегодняшний день он заявлен только как бонус к коллекционному изданию за $149.

Лепота!

Примечательно, что почти все графические преобразования в AC6 так или иначе повлияли на геймплей и установили свои условия, с которыми придется считаться. Так, для приятной игры рекомендуется обзавестись хорошим HD-телевизором с большой диагональю экрана. Это не красивые слова и не еще один комплимент картинке, просто игроку понадобится распознавать мельчайшие точки, детали, и со стандартным телевизором вовремя заметить вражеский самолет окажется почти невозможно. Из-за заниженного эффекта скорости догнать цель, просто зажав кнопку «ускорения», тоже не получится. Пусть и на примитивном уровне, но игроку предстоит рассчитывать скорость нескольких объектов одновременно, избегать боковых атак и действовать по всем правилам настоящих воздушных сражений.

Действие происходит в 2015 году на вымышленном континенте, упоминавшемся в четвертой части, AC: Shattered Skies (в Европе – AC: Distant Thunder). Скачок в будущее познакомит игроков с новыми государствами, новой вражеской силой и невиданными доселе военными разработками. Последние были отмечены еще в AC Zero (PS2) и в ответвлении AC X (PSP). Когда после рядовых воздушных сражений с самолетами из облаков вдруг вырисовывается огромное так-сразу-и-не-скажешь-что, играть дальше уже не хочется. «Летающие крепости» почти неуязвимы, ведь из-за стелс-режима их не распознают ракеты. А если подлететь поближе и начать поливать свинцом, появится риск получить сдачи уже лазером.

В шестой части такие махины обзавелись новым типом ракет, которые невозможно отследить и сбить. Обидно еще и то, что игроку полетать на них не дадут: как и раньше, легендарный пилот садится только в кабину «традиционных» самолетов, и до всякого рода экзотики ему нет никакого дела. Или для Xbox 360 создатели сделают исключение? Кто знает, что у них сейчас на уме… СИ



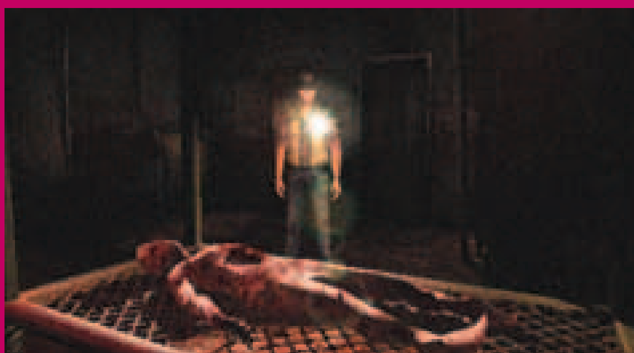






Главным нововведением Silent Hill: Origins является система оружия, выполненная на манер Dead Rising. Трэвис может таскать с собой сколько угодно предметов – от кувалды до тостера – и использовать их против монстров. Одно «но»: подобное оружие со временем ломается; тот же тостер и вовсе одноразовый. Мотайте на ус: так запросто можно оказаться рядом с монстрами совершенно безоружным – а ведь для хоррора это самое оно!







ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action-adventure. survival_horror
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Climax
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 6 ноября 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.silenthillorigins.com



Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Зеркало слева – окно в темный мир. Да, туалеты в Silent Hill всегда играли не последнюю роль.

2 «Добро пожаловать! Сегодня в меню: туман, монстры, кошмары сгоревшей девочки. Будете здесь или возьмете в дорогу?»

3 «Лиза Гарланг, я тебя узнал! Передай Гарри Мэйсону, чтобы он написал завещание до совершеннолетия дочурки!»

SILENT HILL: ORIGINS

РЕКОНСТРУКЦИЯ «ТИХОГО ХОЛМА», ИЛИ КАК АНГЛИЧАНЕ SILENT HILL ДЕЛАЛИ.

Долгожданная предыстория первой части известнейшего хоррор-сериала Silent Hill слегка подзадержалась. Изначально релиз намечался на февраль нынешнего года, но по скриншотам и роликам, которые мы увидели этой зимой, можно было предположить, что разработчики из Climax выпустят что-то невнятное. Но, к счастью для всех фанатов Silent Hill, игру решили доделать. И сейчас, когда к нам в руки попала демоверсия, мы можем успокоить поклонников сериала: от прежнего экшн-кошмара ничего не осталось. Вид из-за плеча а-ля Resident Evil 4 забыт – вместо него мы вновь наблюдаем привычные ракурсы камеры, по одному лишь нажатию кнопки перелетающей за спину героя. Теперь уже, глядя на близкую к завершению игру, можно с уверенностью сказать: «Да, это – Silent Hill».
Но слова эти – не обязательно комплимент. В плане геймплея новый «Тихий холм» недалеко ушел от самой первой части – он до неприличия архаичен. Схема проста: герой заперт в здании, большинство дверей закрыты, немногие доступные комнаты таят головоломки, решение которых выдает необходимые для дальнейшего прохождения ключи, а заодно возрождает в коридорах монстров. Из темноты, монстров, саундтрека да визуальных эффектов и складывается та самая пресловутая «атмосфера», на которую молятся сотни тысяч фанатов по всему миру. Для них есть хорошая новость: эта самая «атмосфера» в Silent Hill: Origins сохранена настолько, насколько то только позволяют размеры платформы. Ведь вряд ли кто-то поспорит, что «карманность» виртуальных ужасов не может не повлиять на их восприятие. Графика SHO очень даже прилична и лишь чуточку не дотягивает до уровня Silent Hill 2; особенно хочется похвалить правильные, «живые» тени. Саундтрек от Акиры Ямаоки предсказуемо хорош и звуковые эффекты никаких нареканий не вызывают.
Демоверсия была представлена уже знакомым нам по первому Silent Hill госпиталю Alchemilla, куда была помещена Алесса Гиллеспи после сожжения. Новый герой, Трэвис Грэди – водитель грузовика, волею случая проезжал мимо дома Гиллеспи во время пожара и вынес девочку из пламени. Заглянув в госпиталь, чтобы поинтересоваться ее состоянием, он натыкается на (столь любимых, сколь и надоевших) монстров-медсестер, а затем и вовсе попадает в темный мир. В отличие от других серий Silent Hill, Origins позволяет герою в любой миг вернуться из темного мира назад – достаточно лишь прикоснуться к зеркалу. На этой возможности перемещаться между мирами, столь напоминающей Legacy of Kain: Soul Reaver, и строятся многие головоломки. Демо легко проходится минут за 15 и завершается встречей со «Straightjacket» – монстром из SH2 и игрового фильма «Сайлент Хилл». Пирамидоголового мы не видели.
Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что Silent Hill: Origins не станет ни хитом, ни провалом. От нее стоит ждать классического геймплея, отличного видео- и аудиооформления, а заодно сюжета, раскрывающего тайны истории, случившейся за 7 лет до событий оригинального Silent Hill. Не больше и не меньше. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 26 октября 2007 года (Европа)
ОНЛАЙН: http://www.metroid.com




Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

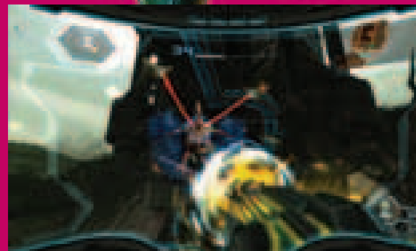




Пожалуй, самым большим разочарованием для огромного числа геймеров, избалованных Xbox Live и онлайн-чудесами, стало известие о том, что в Corruption вообще не будет никакого многопользовательского режима. Разработчики предпочли вернуться к истокам сериала и предоставить нам глубокую, выверенную до каждой детали адвенчуру для одного игрока. Мультиплеер, прямо сказать, никогда и не присутствовал в адвенчурной линейке Metroid (Metroid Prime Hunters, как стопроцентный FPS, естественно, не считается), за исключением экспериментального VS-режима во второй части Prime; и хотя неудачным его не назовешь, не поставишь и на одну доску с отполированным мультиплеером Halo 2 (вышедшей всего за три дня до Metroid Prime 2 и, надо полагать, изрядно подпортившей продажи последней). Нынешней осенью весь мир предвкушает Halo 3 – неудивительно, что в Retro Studios не стали тягаться с Bungie на их же поле. Впрочем, есть все основания полагать, что Corruption сможет революционизировать управление в играх от первого лица, хоть в этом утерев нос Halo.







1 Чтобы открыть дверь, нужно взяться за рукоять, потянуть ее на себя, повернуть и вернуть в изначальное положение. Все эти действия мы будем проделывать самостоятельно с помощью пульта.

2 Corruption обещает показать нам множество Охотников с разных концов галактики. Как это ни странно, знакомых лиц из Metroid Prime Hunters среди них не наблюдается.

3 Такие вот поездки над пропастью ждут нас в Небесном городе.

4 В начале игры Самус прибывает на крейсер Федерации. Пропуском служит набор странных символов...

5 Луч-захват прикреплен к левой руке Самус – а, следовательно, и к нашей левой руке, в которой лежит нунчака. Дернуть ее на себя – и враг лишится щита!

METROID PRIME 3: CORRUPTION

ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА В ИСТОРИИ САМУС АРАН, ЯДОВИТОЙ СУБСТАНЦИИ ФАЗОН И ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ПРОКАЗЫ METROID PRIME.

Девять с половиной из десяти – такой высокой оценки от нашего журнала удостоились обе части Metroid Prime. От третьей игры сериала, само собой, ожидается не только уровень предыдущих двух частей, но и нечто большее: переосмысление управления, оптимизация под возможности Wii. А заодно и демонстрация всему миру того, какими могут и должны быть серьезные игры для инновационной платформы от Nintendo. Corruption вряд ли придется по вкусу жене Миямото.

Metroid Prime (если вы случаем не в курсе) – это единственный в своем роде эксперимент по переносу «лабиринтной» двухмерной action-adventure в 3D с использованием вида от первого лица. Это не FPS – уже хотя бы потому, что не шутер, ибо адвенчурная составляющая здесь на равных с экшном. Именно поэтому в первых двух «Праймах» не использовалась стандартная для FPS двуханалоговая схема управления, но наличествовало автоприцеливание. И Metroid Prime 3 от него отказываться не собирается, при этом, однако, давая прицелу полную свободу в рамках экрана. Нечто подобное можно увидеть в Resident Evil 4: Wii Edition. Иными словами, если раньше мы выбирали цель и кружились вокруг нее, стреляя в одну точку, то в Corruption мы сможем, ровно так же, не сводя глаз с выбранной мишени и стрейфясь из стороны в сторону, палить по чему угодно в зоне видимости. Никаких сомнений относительно того, что такая схема управления будет оптимальной, у нас не возникает.

В Corruption мы найдем и множество других нововведений. В то время как гениальная первая часть Metroid Prime ухитрилась обойтись вообще без единого диалога, сиквел ограничился одним представителем «светлой» расы, направлявшим Самус на бой с «темными», третья часть порадует нас большим количеством говорящих персонажей. Как в прямом, так и в переносном смысле: все реплики в игре озвучены. Как можно справедливо предположить, Metroid Prime 3: Corruption – игра сюжетно-ориентированная. Завязка возвращает нас к незаслуженно забытым Космическим пиратам, на сей раз взломавшим сеть коммуникаций Федерации. Так, новое задание отважной охотницы за приключениями Самус Аран – восстановить функциональность одного из элементов сети, именуемого Aurora Unit. Само собой, выполнением этой миссии дело не ограничится: Самус придется летать и на другие планеты. Причина тому – фазон, радиоактивный материал, ранее преобразивший планеты Tallon IV и Aether (по которым мы путешествовали в первой и второй частях Metroid Prime соответственно). На сей раз сама Самус окажется заражена фазоном – отсюда и название игры. Накопив достаточно фазона, героиня сможет с помощью кнопки «1» войти в Hyper-режим, дающий ей невиданные силы. Но есть и обратная сторона медали – превысив допустимую норму фазона, Самус погибнет.

Как и в предыдущих играх сериала, Самус во многом полагается на «визоры». Scan Visor, например, отображает подробную информацию о сканируемых объектах (так можно и получить знания о мире игры, и найти слабое место врага), X-Ray Visor позволяет смотреть сквозь препятствия, а новый «визор», командный, отвечает за управление космическим кораблем Самус.







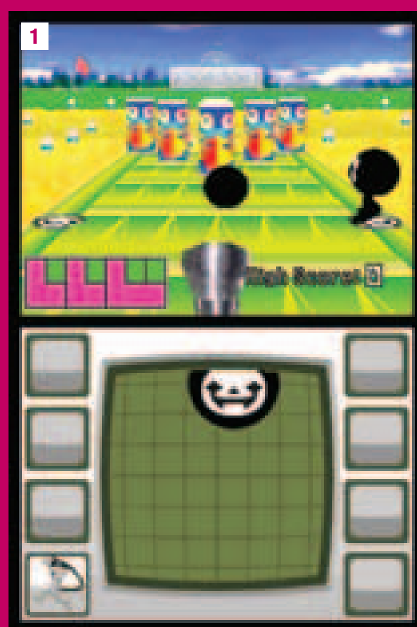




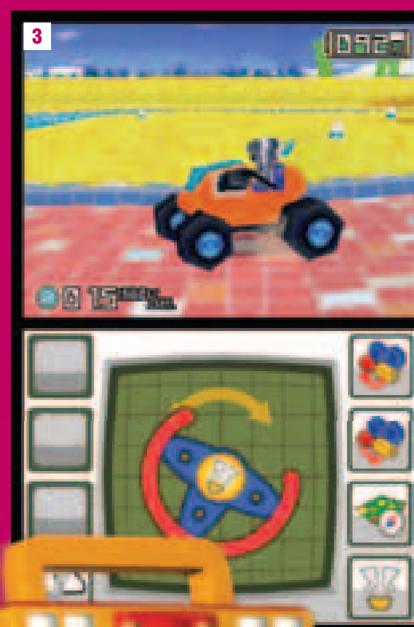


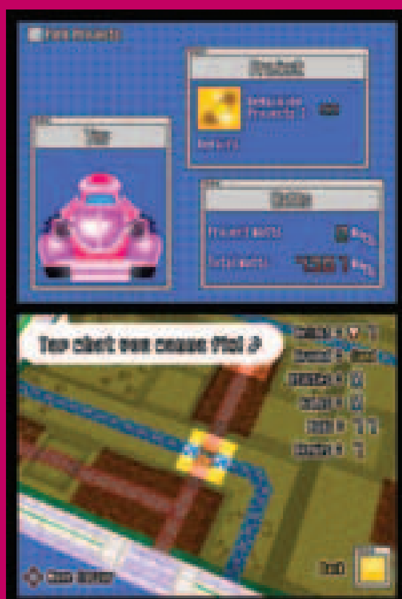
Metroid Prime 3: Corruption призвана показать всему миру, какими могут и должны быть серьезные игры для Nintendo Wii.

Да-да, межзвездная посудина отныне играет весьма важную роль и помогает как в битвах, так и для решения платформенных головоломок. Переключение между «визорами» осуществляется с помощью кнопки «–» и движений пульта.
Никуда не делись и три вида вооружений Самус – лучевая пушка, ракеты и луч-захват (ранее использовавшийся лишь для преодоления преград, но в третьей части обретший полезность в бою). В отличие от предшественниц, однако, лучевая пушка более не предлагает вариантов на выбор: при нахождении необходимых улучшителей она апгрейдится, приобретая новую функциональность, но не теряя при этом старой (схожая система, кстати, была в классическом Super Metroid). Вернется и Screw Attack, исчезнувшая было в Metroid Prime, но восстановленная в Echoes.
Краеугольным камнем геймплея по-прежнему остается исследование мира игры (в данном случае представленного в виде нескольких планет) с целью поиска новых способностей, которые, в свою очередь, откроют доступ в новые места. Частые возвращения в уже пройденные миры, столь традиционные для сериала Metroid, в Corruption не должны ощущаться вынужденными – разработчики уделили поступкам игрока особое внимание и учли прежние ошибки. Одна из этих ошибок, по признанию самих создателей трилогии, – чрезмерно эмбиентный саундтрек второй части. Музыка к Corruption, написанная бессменным композитором сериала Кендзи Ямамото, значительно более ритмична и насыщенна.
Что же касается графики, то тут стоит снять шляпы – Retro Studios ухитрились-таки показать всем, что Wii способна выдавать очень, очень красивую картинку – да еще и добрых 60 раз в секунду. Игровые пространства расширились, текстуры стали четкими, а освещение и вовсе творит чудеса. Неудивительно, что Врен, впервые увидевший Metroid Prime 3 вживую на E3, рапортовал, что она «неплохо смотрится даже рядом с играми для PS3 и Xbox 360» – а это, согласитесь, немалая похвала для Wiiгры.
Nintendo объявила август «месяцем Metroid»: 13 числа для скачивания в Virtual Console была добавлена первая часть шедеврального сериала, вышедшая в Америке в августе 1987 года. Популярнейшая Super Metroid была выставлена в виртуальном магазине спустя двадцать лет и одну неделю – 20 августа. Что касается Metroid Prime 3, ее первый релиз намечен на 27 число – так что ко времени поступления этого номера в продажу американские геймеры (и наша редакция) уже вовсю примутся пробовать полную версию Corruption на зуб. Европейцам же, чтобы оценить, насколько игра соответствует столь высоким ожиданиям, придется подождать самого конца октября. СИ





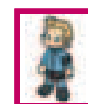






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** action-adventure.freeplay
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «ND Видеоигры»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Skip
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.chibirobo.com



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Боулинг – лишь одна из многочисленных мини-игр, припасенных создателями.

2 На самом деле, все друзья робота – злые. Прекрасно ведь знают, что он немой и ответить не может, и все равно постоянно о чем-то спрашивают!

3 Насколько удобно рулить стилусом, учитывая выбранный ракурс, еще предстоит выяснить. На первый взгляд – совсем неудобно.

CHIBI-ROBO: PARK PATROL

МАЛЕНЬКИЙ РОБОТ ИЩЕТ ДРУЗЕЙ. ИЗВИНИТЕ, СЕГОДНЯ НИКАКОГО СПАСЕНИЯ МИРА.

Маленький робот не умеет разговаривать, постоянно нуждается в подзарядке, но никогда не унывает. Наоборот, он радуется жизни, заводит друзей и стремится подарить счастье всем-всем-всем. Его пример другим наука – у робота нет (и никогда не было) ни врагов, ни соперников, а все его знакомые улыбаются широко, ослепительно ярко и заразительно радостно. В прошлом робот уже посетил «большие экраны», став главным героем одноименной игры на GameCube, а в этом году собирается продолжить шествие по планете, перескочив с домашней консоли на портативную DS.

Раньше приключения дружелюбного механизма ограничивались загородным домом, куда его привез некий папа в подарок дочке ко дню рождения. Там робот собирал бумажки и выполнял мелкие обязанности по дому, всячески стараясь угодить домочадцам и случайным гостям. Теперь же герой отправляется на прогулку в парк – в полной уверенности, что именно так можно найти новых друзей и подарить им еще больше счастья. Что удивительно, крошка-робот перебрался на портативную платформу без заметных внешних перемен – как в былые времена он бродит по трехмерному миру, полному красочных деталей и объектов, с которыми можно взаимодействовать.

Взаимодействовать, разумеется, не без помощи дивных особенностей DS: в частности, ее тактильного экрана. Допустим, если роботу захотелось покачаться на качелях, значит, время брать в руки волшебный стилус и рисовать, собственно, вращение. В распоряжение малютки попадет и велосипед: стало быть, приготовьтесь к верному испытанию на выносливость – крутить педали! Чередоваться такие задания будут со скучным поиском предметов там, где их меньше всего ожидаешь найти и разговорами со случайными прохожими. Кроме того, герой воспылает страстью к садоводству: поливать увядшие цветы и вселять в них живительную силу, хм, исполняя зажигательные танцы. Наконец неуемный робот начнет застраивать парк развлекательными аттракционами собственной планировки, обзаведется работающим от батареек игрушечным багги и превратит скучный парк в лучшее место отдыха на планете. Грандиозных замыслов маленькому предпринимателю хватит на много лет вперед, и единственное, что в силах ненадолго отсрочить его неизбежное мировое господство, так это досадная необходимость возвращаться к розетке и подзаряжаться энергией. Робот маленький, и запасные батарейки, к сожалению, в комплект не входят.

Судя по показанным трейлерам и впечатлению, оставшемуся от игры-предшественницы, Chibi-Robo: Park Patrol получится спокойным платформером без прямого деления на уровни, с большим, красочным, живым и полностью трехмерным миром. Удивительно, но графический движок с легкостью справляется со всеми задачами, не прерывая действия ни на секунду и даже позволяя свободно управлять камерой. Кроме того, на сегодняшний день сложно найти вторую игру на DS, демонстрирующую полигональную графику такого уровня. Можно не сомневаться: смешной механический человечек покорит ваше сердце уже этой осенью. А уж если и мультиплеер удастся на славу, то и до переселения на Wii недалеко! СИ

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** sports.traditional.boxing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Xseed Games
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gran Pri, Cavia
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2007 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://www.aqi.co.jp/product/ippo/index.html




Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



1


2


VICTORIOUS BOXERS: REVOLUTION

КАППА ВО РТУ, ПЛАСТМАССА В РУКАХ, ОСТЫВШИЙ ПОПКОРН НА ЖУРНАЛЬНОМ СТОЛИКЕ – ВОТ ОН, БОКС НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ!

Никто не любит выслушивать истории боксеров. В самом деле, ну что интересного расскажет накачанный мужик, поделивший жизнь на две равноценные части: задушевную беседу с боксерской грушей и применение приобретенных навыков на живом противнике? Но к некоторым мастерам джеба и апперкота это точно не относится: иногда люди выбирают этот жестокий вид спорта не потому, что им нравится вышибать дух, кровь, пот и зубы из соперников, а по воле случая, или даже по жизненной необходимости. Примером тому может послужить Иппо Макуноти, главный герой легендарной манги Hajime no Ippo, а также аниме и нескольких видеоигр по мотивам.

Иппо рос стеснительным мальчиком, жертвовал свободным временем, чтобы помочь матери в семейном деле. Не водил друзей, не ходил на танцы с девушками, мало что понимал в тригонометрии и никогда не представлял себя на посту премьер-министра Японии. Жил он и горя не знал, пока не приглянулся местной банде хулиганов, решивших превратить нелюдимого школьника в мальчика для битья и издевок. Иппо чурался насилия, да если бы и появилось такое желание, драться он все равно не умел. Почти всю школьную жизнь он терпел насмешки одноклассников, говоривших ему, что от него воняет рыбой, что он неряха, грязнуля и неумеха. Но в старших классах шутки зашли слишком далеко, и, когда очередная драка едва не вылилась в кровавую расправу, на помощь школьнику пришел знаменитый боксер Мамору Такамура. Отбившись от хулиганов, он отнес потерявшего сознание Иппо в спортивный центр, где подарил ему кассету с записями боксерских матчей. Придя домой, Иппо тут же просмотрел записанные с ТВ бои Майка Тайсона, вдохновился, захотел почувствовать в руках такую же силу и вообще стать другим человеком. Именно об этом становлении и рассказывает манга Hajime no Ippo* – хотя многие ценили ее за виртуозно описанные боевые сцены, на самом деле сюжет уделял больше внимания именно людям. Их прошлому, их характерам и тем причинам, по которым они решили стать боксерами.

Wii-тонус

Все это хорошо подходило для аниме-экранизации, а вот для игры, тем более в версии для Wii, создателям пришлось отказаться от части сюжетных подробностей, сосредоточившись исключительно на боях. Так, для Victorious Boxers: Revolution Иппо – это боец ростом 164 см, хорошо владеющий боевым стилем Peek-a-boo. Выгибая спину, он прикрывает руками лицо, не поднимая перчатки выше уровня носа, и при этом заслоняя локтями почти весь торс – идеальный выбор для боксера его комплекции. Почти все приемы Иппо заимствованы у известных мастеров, вроде Майка Тайсона, Флойда Паттерсона и Джека Димпси, однако некоторые из них он переработал по настоянию тренера. Главным соперником Иппо выступает сын великого боксера Итиро Мията, с детства готовившийся занять место отца и являющийся одним из сильнейших бойцов в сериале. При росте в 172 см, он уделяет много внимания контратакам, вкладывая силу не

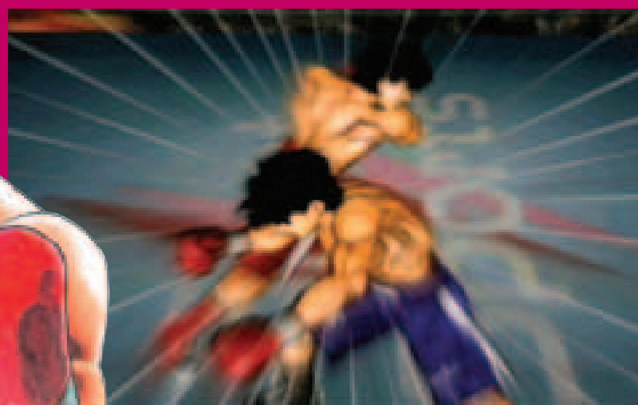
* Буквально оригинальное японское название означает «Первый шаг в новом деле» (имя главного героя переводится как «шаг»). Американское и филиппинское названия куда проще: «Бойцовский дух» и «Нокаут» соответственно.





Сериал Hajime no Ippo хорошо известен во всем мире. Оригинальная манга печатается с 1990 года и сейчас насчитывает около 80 увесистых томиков. Кроме того, осенью 2000 года на японском телевидении стартовал показ одноименного аниме, снятого на студии Madhouse. В отличие от других «затянутых спортивных драм», Hajime no Ippo: The Fighting ограничился всего 76 сериями. В 2003 году его также показали в США, а позже и в некоторых странах Европы. Разумеется, история мальчика, сдающего напрокат лодки для рыбной ловли, обзавелась также несколькими играми по мотивам. Что примечательно, игры, аниме и манга Hajime no Ippo были гораздо теплее восприняты в Европе, нежели в США.









1 Местами игра слишком сильно напоминает мультфильм. Все из-за сценок на движке, появляющихся даже прямо во время боя.

2 Несведущим кажется, чтобы оказаться в таком положении, необходимо лечь и подползти под ограждение. Возможно, это профессиональный секрет боксеров?

3 Чтобы так уйти от удара, нужно всего лишь увести контроллеры вниз и вбок. Но, конечно, наклониться самому и легче, и как-то... спортивнее?

4 Как видно по иконке наверху, герой вошел в состояние бешенства, и рефери лучше отсидеться в углу, если ему родные зубы дороги.

в первый выпад, а в добивающий удар. Его удар Jolt Counter сбивает с ног любого противника, однако, вкладывая в него весь свой вес, Итиро остается совершенно открыт для контратаки противника. Неудачная попытка провести этот прием заставила его отца навсегда покинуть ринг, но Мияту-младшего это не пугает.

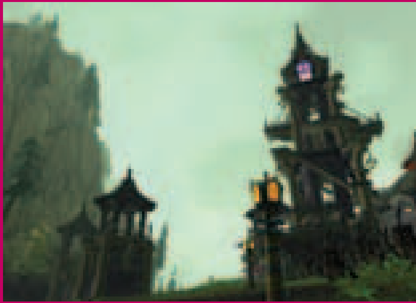
Всего в Victorious Boxers: Revolution ожидается 25 бойцов. Мультяшный (даже «мангашный») графический стиль не позволяет избежать сравнений с прототипами: все герои выглядят точно такими, как были нарисованы в манге, сохранили характерные черты и уникальные приемы. И хотя они уже не раз появлялись в видеоиграх «по мотивам», поклонникам наверняка будет интересно взглянуть на то, какими бойцами они предстанут перед игроком с нунчакой в одной руке и пультом в другой.

Отдушина

Техническая демка виртуального Wii-бокса была хорошо представлена в сборнике Wii Sports. Пусть там всего один ринг и смешные Mii взамен здоровенных мужиков, зато сам процесс увлекал сильнее, чем любой «бокс с кнопочками». Наблюдая за боем сзади, через просвечивающий торс своего персонажа, игрок держит контроллеры в кулаках, будто на них действительно надеты боксерские перчатки. Прижимая руки к груди, он ставит блок, защищая торс (поскольку у Иппо боксерский стиль определен заранее, нет нужды горбиться и по-кошачьи выгибать спину); игрок лупит воздух, а герой на экране нападает на виртуального противника, наносит ему апперкоты, бьет по почкам, делает обманные выпады и нарочно подставляется под атаку правой, чтобы, не теряя равновесия, тут же нанести сокрушительный удар левой. Контроллеры влево – герой наклоняет корпус, делает маленький шажок. Контроллеры вниз – герой нагибается, подныривая под прямой в голову, взмах – и Иппо со всей силы бьет соперника в подбородок. Красота? Конечно! Только вот сразу вам ее не выдадут, ведь описанная схема управления является лишь одной из трех возможных. На начальном этапе игроку в обязательном порядке предложат ограничиться одним лишь пультом: показывайте курсором, куда и какой именно он хочет нанести удар. Возможно, такой бокс понравится тем, кто купил Wii Play со вторым пультом, но забыл про вторую нунчаку, а с другом поиграть хочется. Не находится объяснения только третьей схеме управления – через классический контроллер для Wii, служащий, мы напомним, для прохождения ретро-игр, скачанных в Virtual Console. Что тогда получится за бокс и, главное, какой смысл в такой возможности? Предположим, это компромисс для ортодоксов, тех, кто намертво прикипел к кнопочным схемам управления и считает их единственно верными. Бог им судья.

До берегов Америки Victorious Boxers обещает добраться уже осенью этого года (в Японии игра вышла еще 21 июня). Про европейскую дату релиза пока никто не говорит, но, судя по предыдущему опыту Xseed Games, рано или поздно боксеры доплывут и до наших палестин. А до тех пор можно изучить богатую историю сериала, подтянуть знания в области бокса и, быть может, самим записаться в спортзал? СИ







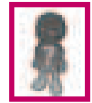






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.MMO.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена
- **ОНЛАЙН:** www.wow-europe.com





Автор:
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

1 В отличие от предыдущего add-on'а, входов теперь два.

2 Графика никогда не была сильной стороной WoW.

3 Не слишком гостеприимное местечко. По всей видимости, здесь начинается зона рейдов.

4 На этот раз источником вдохновения стали викинги. Вот она, всегдашняя эклектичность Warcraft'а.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

ДЛЯ МНОГИХ ЭТА ШТУКА ПОСИЛЬНЕЕ, ЧЕМ ОЛИМПИАДА В СОЧИ ИЛИ ТРЕТИЙ СРОК НЫНЕШНЕГО ПРЕЗИДЕНТА.

Начиная рассказ о каком-нибудь продолжении, некий журналист говаривал: «Издатель решил срубить бабла по-легкому». Пусть слова эти послужат своего рода эпиграфом к нашему рассказу, ибо велики доходы Blizzard, этой фабрики по выколачиванию денег из поклонников в особо крупных размерах. Их новый add-on обречен стать золотым яичком, за которым, как за свеженьким Гарри Поттером или «айфоном», накануне премьеры выстроятся громадные очереди.
Впрочем, размышлять о достоинствах World of Warcraft все равно, что обдумывать, красть ли в гостях серебряные ложки. Девять миллионов игроков сделали свой выбор: как говорится, проголосовали евроймь и долларом. Спорить глупо. Поклонники жадно ловят всякий слух, в поисках копирайта на The Wrath of the Lich-King шерстят архивы патентного бюро, сметают билеты на BlizzCon и три часа торчат в очереди, чтобы первыми услышать заветное «да, у World of Warcraft будет продолжение».
Но довольно лирики, перейдем к фактам. Пока что сказано несколько туманных фраз, дана парочка громких обещаний, выложена кучка невнятных скриншотов и... (чур меня!) Рыцарь смерти aka Death Knight.
На сей раз «Близзарды» зашли с козыря, припрятанного на черный день. Наконец-то на сцене появится самая харизматичная фигура вселенной Warcraft – принц Артас. Его высочество призван, дабы спасти MMO третьего года жизни от энтропии и упадка. Очевидно, что принц, как и Иллидан, станет последним боссом самого сложного подземелья. Однако, по заверению бограванных разработчиков, он еще явится в мирной ипостаси, и встретятся с ним не только те, кто играет по 12 часов в сутки и непрерывно ходит в рейды. Вероятно, свидание состоится на пути к новому игровому классу – Death Knight, – открыть который удастся прошедшему цепочку квестов.
Blizzard весьма трепетно относится к балансу игры. Впервые после релиза разработчики пообещали новый класс. Хитроумный трюк с паладинами и шаманами, которыми Орда и Альянс махнулись не глядя, конечно, не в счет. Рыцарь смерти – это так называемый Hero Class. В других MMO его позволено добавлять к своему классу только при определенных условиях. Тут же к делу подошли немного иначе. Хотите иметь Рыцаря смерти – пожалуйста. Но сначала ваше прежнее альтер-эго должно достичь максимального уровня и выполнить множество заданий. Только тогда удастся создать персонажа в новом классе. Говорят, что герой сразу начнет едва ли не с семидесятого уровня. Негоже Рыцарю смерти бегать по лесам, охотиться на кроликов и слушаться ленивых NPC. Забавно, что пресловутый класс доступен любой расе. Представляете себе гнома в таком амплуа? Да ради одного этого стоит попробовать!
Главное дело Рыцаря смерти – бить врага, хотя сможет он и танком «поработать». Правда, с помощью двуручного оружия, поскольку щитом не владеет. Кстати, при желании Рыцарь и нежить призовет, но, к сожалению, помощник явится лишь на время. Навыки будут распределяться по трем веткам: Frost (холодные), Blood (кровавые) и Unholy (нечестивые). Нет у Рыцаря ни маны, ни энергии, так что включать спецудары придется при помощи рун. У персонажа шесть «карма-


3

Жизнь замечательных людей и упырей

Артас Менетил – наследный принц Лордаэрона, сын короля Тереназа. Впервые на экранах наших мониторов он появился в Warcraft III: The Reign of Chaos. Тогда Артас еще был молод, неопытен и выступал в классическом амплуа Принца на Белом Коне. Под надзором видного паладина Утера его высочество вступил в Орден Серебряной руки и героически очищал родину от зловещей чумы.

Правда потом юноша сошел на кривую дорожку, связался с темной личностью Келтузедом – и понеслось. Принц обнаружил древний магический клинок Frostmourn, который поглотил душу, разрушил разум и подчинил его воле Короля мертвых Нер'Зула. Карьеру Рыцаря смерти Артас начал с убийства родного отца. Затем воскресил своего нового друга Келтузеда и вместе с ним возглавил победоносное шествие Плети (The Scourge) по землям Азерота.

На темной стороне силы карьера Артаса складывалась не хуже. После падения Плети принц уцелел и по призыву Нер'Зула отправился в Нортренд, к Ледяному трону. Там произошла битва в духе «Рагнарос против Нефариана»: Иллидан сражался с Артасом. Принц, конечно, победил, и остановить карьерный взлет Рыцаря смерти теперь некому. Он поднялся к трону, разбил глыбу льда, служившую его величеству тюрьмой и водрузив на себя корону Нер'Зула, слился с ним в экстазе. Так Артас наконец перестал быть принцем, сделался королем и занял Ледяной трон.






4

нов», их надлежит заполнить руническими значками трех типов, причем по своему усмотрению. Делать это можно когда угодно – лишь бы не в бою. Чтобы использовать то или иное умение, нам потребуется от двух до шести рун определенного типа. После применения они «перезаряжаются», но с талантами Death Knight восстановление идет быстрее.

Все эмо-фанаты уже радостно играют blood elf'ами, а теперь и «готы» дружно понесут косухи в ломбард, чтобы купить Wrath of Lich King и познакомиться с тру-персонажем, Рыцарем смерти. Перспективно.

На этот раз максимальный уровень подрастет до 80, а прокачка навыков и профессий – до 450. Все классы получат новые возможности и заклинания, количество талантов в каждой ветке увеличится до 51. Прокачка отнимет примерно то же время, что и подъем с 60 на 70. Появится новая профессия – inscription, что-то вроде сакрального переписчика, – позволяющая изменять заклинания и навыки. Возьмем для примера файербол мага и подпустим к нему подобного специалиста. В результате огненные шары станут сильнее бить или «научатся» отталкивать врага. Кроме того, владеющий профессией сможет создавать предметы нового типа, но что это будет – пока неизвестно. Другие специалисты тоже получат кучу замечательных рецептов. Даже несчастным инженерам, которые всегда оставались в загоне, обещают летающую машину. События развернутся в Northrend (Нортренде). Подскажем: это материк на севере Азерота. Помните холодный край из Warcraft III? Так вот, там, на Ледяном троне восседает новый Король мертвых, ранее звавшийся принцем Артасом. Давно уже все фанаты WoW жаждали прогуляться по белой пустыне. Правда, поджидают их не одни льды, да снега. В Нортренде появится с десяток новых районов, причем весьма разнообразных. Обитают здесь не только сонмы врагов, но и дружелюбные народцы: и мыслящие пауки-нерубы, и обаятельные фурболги. Как всегда нас ждет куча небольших подземелий на пятерых, одно или два – на десятерых и подарок для рейдеров – пещерка на 25 человек, где есть возможность наконец-то «залутить» бездыханное тело его упырского величества принца Артаса. Кстати, хорошая новость: разработчики решили, что негоже добру пропадать, и достославный инстанс Naxxramas обещают перенастроить для рейда 25 смельчаков 80-го уровня.

Слишком долго Близзард занимал ледяной трон короля всех MMO, властителя дум и законодателя мод, чтобы сдать свои позиции. Хотя дела у World of Warcraft не так хороши, как кажется. Два с половиной года – возраст критический. Многие разочаровались в Burning Crusade и все бросили. Недаром в сети на каждом углу маячат предложения поиграть 10 дней бесплатно. Да еще молодые выскочки наступают на пятки. И вот накануне выхода Warhammer Online, Age of Conan, в ответ на Lord of the Rings Online Blizzard готовится дать отпор. Возможно, с ответным ударом несколько поспешили, но и тянуть не стоило. Ролик не доделан, ничего толком не рассказали, но игроки-то наверняка задумаются: бросать ли персонажей, замораживать ли эккаунты? Словом, World of Warcraft рано сбрасывать со счетов: старичок еще повоюет... СИ















ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mad Doc Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.empireearth3.ru



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Глобус разбит на 60 зон. Учитывая, что две из них – «Луизиана» и «Техас», нетрудно предположить, как называются еще сорок восемь...

2 В арсенале западной цивилизации машины с микроволновыми пушками или даже генераторами черных дыр.

3 Шестиугольное жерло пушки – это намек на то, что системные требования игры окажутся демократичными.

EMPIRE EARTH III

КРАСИМ ГЛОБУС В КРАСНЫЙ ЦВЕТ. ШЕСТЬ ЛЕТ СПУСТЯ EMPIRE EARTH НАКОНЕЦ-ТО ОПРАВДЫВАЕТ СВОЕ НАЗВАНИЕ.

Если сериал Age of Empires отщипывал небольшие ломтики всемирной истории: тут древность, там Средние века и Новое время, то каждый эпизод братской эпопеи Empire Earth разом охватывал биографию всего человечества от набедренных повязок до гигантских роботов. В кампаниях к нашим услугам оказывался самый широкий выбор эпох и народов, а в редакторе удавалось соорудить почти что угодно: хоть войну диких зулусов с китайцами из будущего. Не было только одного – возможности прожить вместе с одной расой всю историю от начала до конца и овладеть целым миром. Empire Earth III исправляет досадное упущение. В кампании добавлен пошаговый глобальный режим. Теперь миссии идут не в строгой последовательности, а возникают в зависимости от развития событий на карте. Глобус разделен на части, и, как только в одной зоне сталкиваются вражеские войска, сразу же начинается битва в реальном времени.

Дабы уравнять шансы нападающей и обороняющейся сторон, для защитника введено строгое ограничение числа юнитов. Каждому сектору соответствует карта, разбитая на отдельные участки. Как и раньше, стоит возвести на чужой земле Town Hall'а, как область сразу окажется под пятой захватчика. К шахтам и прочим предприятиям, добывающим ресурсы, теперь прилагаются работники. Здание едва возведено, а эти трудолюбивые ребята уже принимаются за дело. Такие новшества позволяет игроку меньше заниматься экономикой – можно сосредоточиться на развитии и боевых действиях.

Помимо врагов, воинственной нации обязательно попадутся нейтральные племена, жаждущие свалить груз забот на кого-то посильнее. Выполняя задания вроде «спаси дочь вождя», колонизаторы завоюют доверие аборигенов, а те в случае нужды окажут военную помощь. Кроме того, дружеские связи приносят и вполне материальные плоды: выгодно менять золото на бусы и зеркальца... ну, или автоматы Калашникова – смотря по эпохе.

Технологическое развитие наций происходит и в глобальном, и в локальном режимах, и достижения одной миссии перейдут по наследству всем последующим. Новые чудеса науки покупаются за специальные «очки технологии», добываемые колдующими в ратуше учеными. Число эпох сократилось с полутора десятков до пяти штук, культур осталось всего три, зато теперь между ними гораздо больше различий. Западная цивилизация развивает технику, а восточные мудрецы налегают на биологию, лихо забрасывая врагов ядовитой слизью и науськивая на роботов огромных щупальцевых мутантов. Благодаря спецспособностям, виды войск тоже изрядно отличаются: одним достанется верблюжья вонь, другим – электромагнитный импульс. Кроме того, существуют глобальные технологии, облегчающие жизнь в пошаговом режиме: скажем, проложив дороги, вы позволите армиям быстрее двигаться. Развитие наций будет очень гибким, даже в рамках одной и той же культуры можно создавать непохожие народы. Шанс выделиться из массы стратегий есть и у самой игры: теперь, когда историческому размаху, унаследованному от предыдущих серий, придан планетарный масштаб боевых действий, Empire Earth вполне может стать упрощенной заменой «Цивилизации» для любителей RTS. СИ

Реклама. Товар сертифицирован



ZyXEL



* По результатам опроса читателей журнала «Железо» #12 (34) за 2006 год.

Интернет-центр для подключения по ADSL
P-660HTW



Быстрая настройка NetFriend

Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Компьютеру в детской комнате, приставке для интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете и даже IP-телефону для экономии на междугородных звонках. Интернет-центры ZyXEL объединяют домашнюю компьютерную технику в сеть и подключают к Интернету по ADSL или выделенной линии на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости. Цифровые фотографии, музыка и фильмы доступны в каждом уголке вашего дома и надежно защищены от атак хакеров. Чтобы настроить подключение к Интернету и беспроводную сеть, не нужно вызывать специалиста.

В любой точке России достаточно выбрать провайдера и тариф из списка, а все остальное за вас в считаные минуты сделает интеллектуальная технология быстрой настройки ZyXEL NetFriend.



P-660HT

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для нескольких компьютеров и ТВ-приставки



P-330W

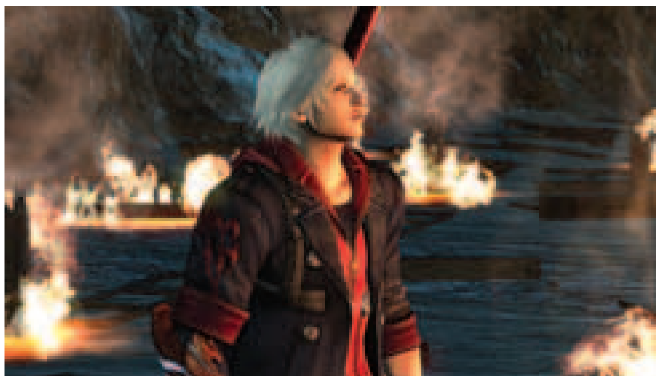
- Интернет-центр для выделенной линии Ethernet
- Одновременный доступ к локальным ресурсам
- Wi-Fi для ноутбуков и смартфонов

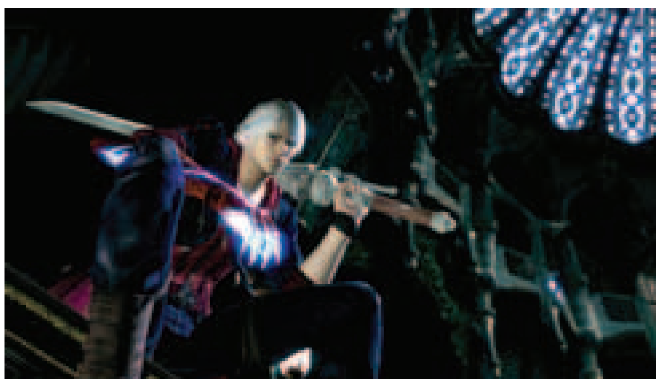


P-2602HW

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для трех компьютеров, ТВ-приставки и Wi-Fi-ноутбуков
- IP-телефония и мини-АТС для двух домашних телефонов

Бесплатная горячая линия ZyXEL: (495) 542-8929, 8 (800) 200-8929, omni.zyxel.ru

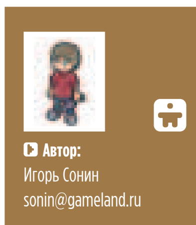






Devil May Cry 4

Games Convention – хорошее место для встреч. В тихих залах бизнес-центра за тонкими перегородками собираются разработчики лучших в мире компьютерных и видеоигр. Capcom любезно пригласил нас поговорить с Хироюки Кобаяси, продюсером Devil May Cry 4. И хотя речь в основном шла о нынешнем труде господина Кобаяси, разговор то и дело перескакивал и на другие темы: как японские разработчики общаются с прессой, хороша ли консоль Nintendo DS и чего боится Томонобу Итагаки.



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Здравствуйте, Кобаяси-сан! Вам во многом повезло: вы работали и с Хидеки Камией над первой Devil May Cry, и с Хидеаки Ицуно над Devil May Cry 3. Расскажите, какое впечатление произвели на вас эти режиссеры? Каким каждый из них видит DMC?

Хидеаки Ицуно спустил на воду DMC3, а сейчас он же трудится над DMC4. Признаться, работы над первой частью велись совсем иначе, чем над этими двумя. Камия-сан обожает возиться со спецэффектами, графикой и уделяет очень много внимания внешнему виду игры, в то время как Ицуно-сан досконально разбирается в каждой мелочи. Он настоящий мастер.

Раньше вы всегда давали героям имена персонажей «Божественной комедии». Почему нового героя зовут Нероном? Неужели в честь императора?

Смена героя для нас означает своеобразное перерождение сериала. И чтобы подчеркнуть различия, мы решили дать новичку необычное имя Нерон. Да, оно также принадлежало римскому императору, но в нем есть и другие скрытые смыслы. Потом узнаете.

Когда Нерон этим «чем-то другим» станет, вы сразу гораздо лучше поймете сюжет, стукнете себя по лбу и скажете: «Ага-а-а!».

Означает ли это, что вы решили забыть про «Божественную комедию»? Или главный герой DMC4 – исключение?

Да, в некоторой мере мы отходим от «Божественной комедии» из-за появления нового героя. Более подробно об этом я сейчас не могу рассказать.

Вы знаете, у каждой представительницы сериала есть какая-то главная, центральная тема. Третья DMC, например, игра про семью и родственные узы. Есть ли что-то подобное в четвертой?

В четвертой части появляется новый герой. Контраст между новичком Нероном и ветераном Данте будет очень велик. И главная тема – отношения между ними.

Очень это все напоминает Metal Gear Solid 2...

Не совсем. Данте вступает в игру как враг Нерона, но позже проникается симпатией к юноше, дает советы, помогает и становится для него кем-то вроде учителя.

Понятно. И раз у нас теперь есть два персонажа в красных плащах, почему бы не дать им вместе пройти кампанию? Будет ли мультиплеер?

Если вы помните, в DMC3 был такой бонус: Данте и Вергилий сражались бок о бок. И это многим понравилось. Но если уж делать хороший многопользовательский экшн, то проще начать новый сериал, чем насильно приделывать кооперативные режимы к DMC. Все-таки ее придумали для одного игрока.

А как у вас вообще появилась идея сделать Devil May Cry? Как вы придумали самую первую игру?

Тогда мы решили создать проект, который бы походил на голливудский блокбастер. Грубо говоря, геймер должен был «играть в кино», стать частью происходящего на экране. С этой целью мы и придумали «плохого парня» Данте.

Очевидный вопрос: почему Нерон так похож на Данте? Не было бы веселее сделать другого героя?

А мы сделали наброски нескольких необычных персонажей, но потом посмотрели-посмотрели, представили их на экране, и пришлось признать: никого лучше Данте для DMC не найти. Опять же, новички, не знакомые с игрой, вообще не заметят подмены.

Есть ли у Нерона какие-то сверхспособности? Не может быть, чтобы главный герой такой игры был обычным человеком.

Данте, помнится, превращался в дьявола. Нерон дьяволом становиться не будет, но будет кое-чем другим. И когда Нерон этим «чем-то другим» станет, вы сразу гораздо лучше поймете сюжет, стукнете себя по лбу и скажете: «Ага-а-а!». Хотите узнать, кто станет истинной формой Нерона? Подсказка в одной из прошлых игр Capcom.

В DMC герои используют обычное огнестрельное оружие. Не дадите ли вы Нерону чего-нибудь этакое?

Ну, что-нибудь этакое уже было в третьей части: не зря же мы научили Данте играть на демонической гитаре. Для Нерона тоже придумаем что-нибудь особенное. Пусть это будет сюрпризом.

А вы можете в двух словах объяснить, чем DMC4 отличается от прочих игр сериала?

Есть два главных отличия. Во-первых, в Devil May Cry действие почти всегда происходило внутри зданий, а в DMC4 появляются открытые пространства и вы впервые можете увидеть наш мир до горизонта. Во-вторых, раньше Данте пользовался только двумя видами оружия – мечом и пистолетами. А у Нерона есть и третий: демоническая рука. Она серьезно меняет игру, с ней мы сделаем куда более впечатляющий экшн. У нас было уже три игры с Данте, и Данте сейчас достиг некоторого потолка, выше которого ему уже



сложно развиваться. Четвертая часть для сериала – новое начало. Мы добавляем нового персонажа с новыми действиями.

Игра сначала была заявлена для PS3, а потом и для Xbox 360. Будет ли разница между двумя версиями? Какая версия изначальная, а какая – порт?
Все, что сделают разработчики, компилируется сразу и под PS3, и под Xbox 360. Поэтому обе версии – близнецы-братья. Или сестры.

Кобаяси-сан, ходят слухи о портативной Devil May Cry...
(переводчица, по-японски): Будет ли Devil May Cry на PSP?

Почему именно на PSP? Новая DMC могла бы выйти и на DS...
(переводчица): Да. Точно. Даже не знаю, почему так сказала. (к Кобаяси-сану) Хорошо, не будет ли DMC на портативных консолях?
Никогда не говори «никогда»... Впрочем, на мой взгляд, для хорошей игры необходим большой телевизионный экран. Без него никуда. Я вообще не могу представить нормальный экшн на портативной консоли.

Вы про Ninja Gaiden для DS?
Ну, это вообще экшном назвать нельзя.

Почему?
Вы знаете, мы в Capcom на экшнах собаку съели. И я со своим опытом не могу получать удовольствие от Ninja Gaiden для DS.

Так вы думаете, что DS – детская приставка, а PSP – более серьезная платформа?
Этого я не говорил. Но у DS есть свои ограничения в плане управления, и я не верю, что под управление со стилуса можно разработать приличный экшн. Впрочем, я вообще к портативным консолям отношусь не очень хорошо. По-моему, настоящую Devil May Cry для них сделать невозможно.

Итагаки-сан говорит, что у него уже есть рабочая Ninja Gaiden 2, но он не станет ее никому показывать. Его игра якобы так неописуемо хороша, что все остальные после нее покажутся бледными, пресными и тоскливыми. Вы не боитесь?
Я? Напугал кота сметаной! Пусть Итагаки-сан сначала игру покажет, а потом поговорим. К тому же мы работаем в немного разных жанрах, и я бы не стал сравнивать Ninja Gaiden и Devil May Cry.

Играете ли вы в игры, выпущенные другими компаниями?
Знаете, я по натуре перфекционист и не люблю делегировать полномочия, поэтому у меня очень жесткий график и очень мало свободного времени. Я сам почти не прохожу чужие игры. Разве что бывает, посмотрю, как играют другие. Кстати, авторы God of War постоянно присылают нам диски с выпусками своего сериала: у нас их уже целая стопка. Может, хотят к нам на работу?

Как вы думаете, у Devil May Cry есть прямые конкуренты?
Все-таки, сам жанр экшн необъятен, и я бы не сказал, что Devil May Cry – типичная его представительница. Уж точно не такая типичная, как Ninja Gaiden или God of War. Мы черпаем вдохновение из фильмов, аниме, комиксов и тому подобного, а не из других игр. И наша задача – сделать новый проект лучше прежнего, а уж что происходит в жанре – дело десятое.

Не кажется ли вам, что Devil May Cry слишком сложна и недружелюбна к новичкам?
Хм. Super Mario – тоже вроде бы экшн, но очень доступный и простой. Я горд, что наша игра – одна из лучших в жанре экшн. В нее нужно учиться и уметь играть. Хардкорные геймеры любят игру, и мы не собираемся их разочаровывать. Devil May Cry останется им верна.

Мы все помним инцидент с уровнем сложности в DMC3: он был уже высокий в Японии, а в американской версии его задрали еще выше. Как это получилось, и что вы будете делать с четвертой частью?
Я лично не работал над DMC3, но кто-то из-за океана посоветовал нашей команде повысить сложность, потому что якобы «американцы любят погорячее». Ну, мы взяли и повысили, не подумавши, и здорово перегнули палку. Урок пошел нам на пользу: четвертая часть тоже будет очень сложной, но, по крайней мере, мы не обрушим всю эту сложность на геймера в самой первой миссии. Мы постепенно снабдим героя оружием и приемами, так что обучение покажется проще.

DMC выглядит очень по-западному. Чем вы вдохновляетесь и делаете ли игру в основном для японцев или же для англоговорящего мира?
Команда, которая делала первый DMC, выезжала собирать материал в Англию. Для четвертой части мы ездили в Италию и Турцию. И хотя действие, казалось бы, происходит в Европе, персонажи похожи на американцев восьмидесятых годов. А японцам это все просто нравится. Так что получается по-настоящему интернациональная игра.

В трейлере четвертой части мы видим много персонажей и очень много заставок. Похоже, что в DMC4 будет такой подробный сюжет, каких мы еще в игре не видели.
Да, так и есть. Все потому, что мы сменили главного героя. Чтобы раскрыть характер новичка, нам понадобятся новые персонажи. Довольно много новых персонажей. Честно говоря, вначале у нас была целая толпа героев, но отнюдь не все из них попали в игру.

То есть материал для пятой части уже наработан?
Да нет. Этих героев насовсем убрали из сценария, и в другую игру их уже не добавишь. Лично я доволен и одним Нероном. Если получится, я бы с удовольствием сделал про него и еще одну игру.

Кстати. Это сейчас Нерон новичок, а в следующих играх они с Данте будут равны по силам.
DMC4 – лишь введение в историю Нерона. Он действительно начинает как нытик и паникер. Но по ходу игры взрослеет и становится уже настоящим главным героем... и тут-то приключение и заканчивается. Было бы очень интересно посмотреть, куда приведет его этот путь. СИ

Честно говоря, вначале у нас была целая толпа героев, но отнюдь не все из них попали в игру.





Как делали Silent Hill: Origins?

До стенда Konami мы добрались только под конец выставочного дня – поговорить с Вильямом Эртелем (William Oertel), продюсером портативного ужастика Silent Hill: Origins. Усталый Вильям отвечал на вопросы прилежно, хотя и без огонька. А поговорить было о чем, все-таки Origins – первая игра в сериале, которая выходит на портативных консолях и вообще чуть ли не первый ужастик для них.




Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Привет. Вы знаете, сегодня утром я ехал в трамвае на выставку и думал про нашу встречу. И представил, как буду играть в ужастик, например, вот в этом самом трамвае. Это вообще возможно? Удалось ли вам сделать правильную «игру ужасов» для портативной консоли?
Очень многое зависит от самой игры. Для начала, игра должна обладать особым настроением, иначе ей вообще не удастся никого увлечь. Наша Origins уже готова, и я вам сразу говорю: в нее надо играть в наушниках. Это очень сильно меняет ощущения. По большому счету, можно играть где угодно. Я всегда привожу такой пример: я решил посмотреть ужастик. Я хочу испугаться, чтобы у меня по спине побежали мурашки, испытать настоящий ужас. Можно смотреть ночью и в одиночестве, а можно после обеда в компании друзей, с едой и напитками. Казалось бы, это один и тот же фильм, он как был страшный, так и остался. Но вы скорее будете смеяться, а не бояться. Многое зависит от того, готовы ли вы испугаться. Можно играть одному, с наушниками и в темноте, а можно днем при солнечном свете в парке на скамейке. В трамвае? Зависит от вас.

Портативные игры требуют особого отношения. Например, считается, что в них обычно играют короткими порциями по пять-десять минут, а это часто побуждает разработчиков отказываться от головоломок в пользу веселого экшна. Чего ждать от Origins?
У нас хватает и того, и другого. Есть экшн: нужно искать предметы и сражаться тем, что есть под рукой: палками, трубами или кувалдой. Можно даже поднимать телевизоры и швырять их в чудовищ. Экшном мы довольны.
Но и загадки тоже есть. Вообще, с загадками ведь как: они должны быть разумными. И когда ты работаешь над игрой, очень просто сказать: ладно, тут каждый догадается, это очевидно. А потом оказывается, что для игроков решение не так очевидно. Наши задачки сложны, но не настолько, чтобы игрок всерьез буксовал и часами ломал над ними голову.

Вы играли в консольные Silent Hill?
Конечно.

Как вы думаете, в чем главное отличие этой портативной игры от ее старших товарок?
Вдохновением для Origins был первый Silent Hill. Многое пришло и из Silent Hill 2, мне кажется, в нем более умело подан сюжет, и людям пришелся по душе Джеймс, тамошний главный герой. Ты играешь и словно сам проходишь через все ужасы на пару с персонажем. Это очень помогает погрузиться в игру. Хорошие персонажи – залог успеха. Нужно, чтобы игрок сжился с героем, сказал про себя: «Окей, этому парню я доверяю».

> Хорошие персонажи – залог успеха. Нужно, чтобы игрок сжился с героем, сказал про себя: «Окей, этому парню я доверяю».

Возвращаясь к вопросу. Одно, самое яркое отличие портативной игры от «домашних»?
Я бы сказал, что самое большое различие в персонаже. В начале любой из прошлых игр мы мало что знали о главном герое. А в этой все ясно уже на старте. Наш герой – дальнобойщик, и этим многое сказано. Другое отличие в том, что герой путешествует между мирами через зеркала. Это совершенно новая идея. Трэвис может пройти через любое зеркало и выйти в «темном мире». Два мира связаны между собой: то, что вы делаете в темном мире, повлечет за собой последствия и в обычной действительности.

Тогда расскажите еще о сюжете, о персонажах и «двух мирах».
Трэвис – водитель-дальнобойщик, его работа – доставлять грузы, и однажды судьба заносит его в городок Silent Hill. Там он спасает Алису из горящего дома. Фанаты сразу узнают многие достопримечательности города, но герои-то еще не знают, что их ждет! Можно сказать, что история разделена на две части. Первая загадка – кто такая Алиса и что ее ждет, вторая – история Трэвиса, его непростое прошлое и туманное будущее. Когда Трэвис первый раз входит в здание больницы, он видит Алису в зеркале, подходит к нему и оказывается в «темном» мире. Это своеобразный ад, покрытый ржавчиной и кровищей. Там очень темно и кто знает, каких чудовищ скрывает эта тьма. Трэвис путешествует между двумя мирами, чтобы выбраться из той области, где он оказался. У него нет высшей цели – спасти человечество или кого-то там победить. Он просто дальнобойщик. Это его привычка: двигаться из пункта А в пункт Б и выполнять свою работу. Это одна из причин, по которым мы взяли в главные герои дальнобойщика: он хорошо вписывался в происходящее. По ходу игры мы узнаем о нем все больше и больше. У нас не бывает заданий вроде «спаси принцессу и игра закончится», «победи всех врагов и уровень будет пройден».

Но играем мы всегда за одного персонажа, верно?
Да, всегда за Трэвиса.

Вы сами работали над персонажами в этой игре?
Да. Я предложил, какими они должны быть, а вся команда потом доводила эту идею до ума.

Silent Hill прославился не в последнюю очередь благодаря отличной музыке. Konami уже выпустила портативный MGS: Portable Ops с фантастическим саундтреком. Стоит ли и от портативного Silent Hill ожидать хорошей музыки?
Акира Ямаока, автор музыки для всех прошлых игр, написал саундтрек и для Origins. Это целых тридцать композиций. Вполне возможно, мы выпустим их отдельным диском. И у Metal Gear, и у Silent Hill богатые традиции. Скажу честно: у меня на ipod записаны саундтреки всех Silent Hill. Надеюсь, скоро там будет и музыкальная дорожка Origins.

Но ведь эту игру делают не японцы, верно?
Да, у нас новая команда, британская Climax.

Как вы думаете, ваш подход к Silent Hill чем-то отличается от видения японских коллег?
В самом начале он и правда отличался. Со временем мы пришли к старомодному взгляду на игру, конечно, с какими-то поп-

равками, но не очень значительными. В Silent Hill очень много обязательных составных частей, без которых проект просто не может достойно вписаться в сериал. Изменился в первую очередь сам герой – это новый человек, который попадает в декорации, знакомые еще по самому первому Silent Hill. Знаете, просто выпустить игру на PSP – уже непростая задачка. Мы с ней справились и получили очень неплохой результат. Я часто слышу мнение: для портативных консолей нельзя сделать «настоящий Silent Hill». Можно. И мы его уже сделали.

? Итак, Акира Ямаока написал вам музыку. А что еще было сделано японцами? Вы как-то сотрудничали с ними?
Я бы не сказал, что мы «сотрудничали». В японской части Konami много хороших людей, с которыми я был бы рад поработать. Но в этот раз у нас был очень жесткий график и его соблюдение само по себе оказалось непростой задачкой.

? А что говорят японские «отцы» Silent Hill о вашей работе?
Я показывал игру Акире Ямаока. Говорит, ему понравилось. Вообще, Silent Hill – одна из тех игр, которые больше популярны в США и Европе. В Японии она не пользуется такой известностью. Сам город Silent Hill – американский. Вдумайтесь: японцы тогда работали над игрой про Америку – это все равно как если бы мы сели делать игру про самураев. Сейчас уже стало понятно, какие именно качества делают «настоящий Silent Hill». Вся наша команда – большие фанаты Silent Hill и они все отлично представляют, каким он должен быть.

? Будет ли игра выпущена в Японии и на японском?
Да. Игра будет издана на английском, французском, немецком, испанском, итальянском и японском языках.

? Вы не обсуждали ее с японцами?
Обсуждал, но… У них совсем другая культура. Их нельзя спрашивать, понравилась ли им игра, потому что они всегда ответят, что понравилась. Нужно следить за языком тела и за намеками, которыми у них принято выражать подлинное отношение. Но все-таки наша основная аудитория это Европа и США.

? Вы смотрели фильм Silent Hill? Понравилось?
Да, посмотрел с удовольствием. Это очень хорошая адаптация Silent Hill для киноэкрана, но есть и вещи, которые мне не слишком по душе. Понравилось, как на экране выглядел «темный мир», как изменяются персонажи, как поданы чудовища. Киношникам удалось сохранить главное – дух Silent Hill. А их заигрывания с религией мне не очень – все-таки это для Silent Hill лишнее. Режиссер, Кристоф Ганс, сам большой фанат игры, и он вложил душу в картину.

? Есть ли в Origins классические монстры мира Silent Hill?
Есть медсестры и еще кое-какие знакомые чудища из прошлых игр. Но те же медсестры добавлены не для галочки, а потому, что они вписываются в происходящее и сыграют в нем важную роль. Вот ведь какое дело: все, что происходит с героем, должно быть важным для него, должно рождать в нем живой отклик. Это то, что мы называем «личным ужасом» – то, чего так много в Silent Hill 2. Ведь ужас это не только то, что вне персонажа, но и то, что у него внутри.

? Говорят, в игре камера показывает происходящее из-за плеча героя, как в Resident Evil 4…
Это была ранняя версия. Так игра выглядела год назад. Тогда камера находилась ближе к герою и висела у него за плечом. Мы отказались от этого. Сейчас в игре используются в основном фиксированные камеры.

? Как в старых Resident Evil…
Скорее, как в старых Silent Hill. Но вы всегда можете изменить режим работы камеры и повесить ее за плечом.

? Переход от «заплечной» камеры к фиксированной символизирует отказ от экшна в пользу более эффектного изложения, нет?
Не совсем. Экшн в игре все равно есть. Я бы не сказал, чтобы мы от чего-то отказывались. Сложно уйти от экшна в игре, где главный герой кувалдой расправляется с медсестрами-зомби. Скорее, мы решили не изобретать велосипед и не учить старую собаку-камеру новым трюкам.

? Предположим, что прямо сейчас вы вернулись в самое начало разработки. Если бы вы могли изменить что-то одно во всей игре, что бы это было?
Мне нравится игра такой, какой она получилась. Я бы не стал ничего менять, я бы добавил. В начале разработки у нас была идея научить героя делать баррикады. Например, он мог бы подвинуть шкаф к двери так, чтобы чудовища не проникли внутрь. К сожалению, сейчас в игре этого нет: потребовалось бы переписывать искусственный интеллект и менять много других вещей. Но идея занятная, я бы хотел как-нибудь воплотить ее в игре. Что ж, посмотрим.

? А вообще, сложно делать игры для PSP? Как вы думаете, не проще было бы выпустить эту же игру на PS2?
Да, конечно. Было бы гораздо проще. Вообще, изначально мы собирались не тратить на этот проект много времени, но пришлось внести немало поправок по ходу работы. В конце концов игру отложили на год. Когда было принято решение делать игру для PSP, консоль только появилась на рынке. И тогда никто даже и не думал о том, чтобы сделать для нее ужастик. Было интересно проверить: получится ли у что-то из этой затеи? Выяснилось, что да, получается. Особенно если играть в наушниках.

? Уже есть планы на продолжение?
Мы анонсировали Silent Hill 5 для PS3 и Xbox 360, и его тоже делают не японцы, а калифорнийские разработчики.

? Кто бы мог подумать, что все так обернется…
Что ж, это новое поколение игр сериала Silent Hill. Посмотрим, как его примут геймеры, а там уже и подумаем о продолжениях.

? Кстати, какая из игр серии вам нравится больше прочих?
Silent Hill 2. Мне очень по душе и сюжет, и персонажи, и то, как это все подано. Мне кажется, в этой игре лучше всего передан дух Silent Hill.

? Вы все время говорите о «духе Silent Hill». Как вы думаете, что отличает ваши игры от прочих? Сюжет, музыка, персонажи или еще что-то?
Все это, и еще две вещи. «Музыка, звук, графика, сюжет и персонажи». Эти пять элементов и создают то, что называется атмосферой. А атмосфера – именно то, за что так любят Silent Hill. **СИ**











Все, что происходит с героем, должно быть важным для него, должно рождать в нем живой отклик.

Слева – со-продюсер Revenant Wings Эйске Ёкояма, справа – руководитель и сценарист проекта Мотому Торияма.

Final Fantasy XII: Revenant Wings

FF XII: Revenant Wings для DS держится среди прочих Final Fantasy особняком. Весть о том, что в Square Enix разрабатывают RTS по мотивам FF XII, стала такой же неожиданностью, как и выход FF X-2, первого прямого сиквела к уже существующей «Фантазии». Кому пришла в голову идея поэкспериментировать с жанрами и чем разработчикам так приглянулась DS, мы спросили у Мотому Ториямы, руководителя и сценариста проекта (он также руководил разработкой FF X-2, а сейчас занят FF XIII), и Эйске Ёкоямы, со-продюсера.




Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

? Почему вы решили сделать Final Fantasy XII: Revenant Wings настолько непохожей на остальных представительниц сериала Final Fantasy?

Во-первых, у нас была задача разработать игру для Nintendo DS. Эта консоль пользуется успехом у людей самых разных возрастов: и у совсем юных геймеров, и пожилых. Чтобы заинтересовать такую широкую аудиторию, нам требовалось что-то одинаково доступное для всех. Так родилась идея Revenant Wings. Затем наши команды собрались вместе и устроили мозговой штурм: какому жанру отдать предпочтение. Обсуждая, как лучше всего задействовать стилус и тачскрин, чтобы управление было интуитивным, они остановились на нынешнем, близком к RTS геймплее.

? Revenant Wings - прямое продолжение FF XII. Не боитесь отпугнуть этим тех самых «казуальных» игроков, которых хотите привлечь? Вдруг им будет сложно разобраться в сюжете? Ведь они ничего не знают о прошлом персонажей, о их предыдущих приключениях в мире Ивалис.

Хотя это действительно что-то вроде продолжения, мы придумали для Revenant Wings историю, которая хороша сама по себе. Новые приключения воздушных пиратов будут увлекательными и для тех, кто FF XII в глаза не видел. К тому же, когда разработчики создают персонажей, они всегда продумывают их прошлое, и не всегда затем подробно о нем рассказывают. Конечно, если герои вам хорошо знакомы, это добавит штрихи к их портрету, но и без дополнительных сведений вы легко составите впечатление о происходящем.

? То есть вы надеетесь, что те, кому понравится Revenant Wings, затем захотят пройти FF XII, или же это такой обособленный проект?

Да, несомненно, это полностью самостоятельная игра, но не исключено, что и те, кто прошел FF XII, захотят узнать, что стало с понравившимися героями, а те, кто познакомится с миром Ивалис благодаря Revenant Wings, обратятся к приквелу.

? Почему вы выбрали для Revenant Wings графический стиль, близкий к ранним Final Fantasy? Ведь, например, в FF III для DS используется 3D.

Мы сделали выбор в пользу спрайтовой графики по двум причинам. Во-первых, хотели добиться ощущения ручной работы, чего-то сделанного с душой, которое вызывают игры «старой школы». А во-вторых, в сражениях порой участвуют до нескольких десятков персонажей; 3D не годится для того, чтобы отобразить такое количество героев на экране DS.

? Будут ли американская и европейская версии Revenant Wings отличаться от оригинальной?

Про европейскую версию пока говорить рано – она еще не заявлена, но в американскую версию внесены изменения. Прежде всего изменен уровень сложности, во-первых, за счет того, что враги иначе располагаются на карте. Вдобавок вы можете программировать их поведение с помощью «гамбитов», чтобы они более реалистично сражались. Появится и дополнительное подземелье. Бои

Любимый герой Эйске Ёкоямы: кузнец и просто симпатяга.







в нем будут сложные (в том числе с Язматом, боссом из FF XII), но мы рассчитываем, что это не отпугнет геймеров, а заставит их возвращаться к Revenant Wings вновь и вновь.

В Японии вы начали выпускать довольно много проектов под общим названием Ivalice Alliance. Например, переиздание Final Fantasy Tactics для PSP, FF XII, а теперь и Revenant Wings. Собираетесь ли вы продолжать эту традицию в ближайшие годы, как в случае с Final Fantasy XIII, и увидим ли мы персонажей из FF XII в будущих играх?
Пока у нас нет точных планов насчет будущего Ivalice Alliance, кроме нескольких проектов, которые еще не были анонсированы, но тот мир, который мы показали в FF XII, так обширен и интересен, и кроме того настолько впечатлил всех, что, конечно же, мы бы очень хотели рассказать о нем еще.

Как насчет сетевых сражений? Планируются ли они и как будут проходить?
К сожалению, их не будет. Мы очень хотели их сделать и не отказывались от этой идеи до самого конца, но, увы, не уложились в сроки. Если у нас будет возможность выпустить улучшенную версию Revenant Wings, мы непременно включим в нее мультиплеер.

Чья это была идея – сделать Revenant Wings? И возник ли этот замысел еще когда FF XII только разрабатывалась, или же позже, когда двенадцатая часть уже вышла?
Дело в том, что план создать Final Fantasy для DS появился, еще когда работа над FF XII шла полным ходом. Так что можно сказать, что идея родилась именно тогда, хотя мы не продумывали, о чем именно будет игра.

Насколько тесно вы работали с командой, которая занималась FF XII? Вы обменивались идеями, вам требовалось их разрешение, чтобы что-то сделать, или же вы перед ними вообще не отчитывались?
Сперва мы решили, что хотим рассказать о воздушнопиратских буднях Ваана, и получили на это одобрение. Потребовалось согласовывать и вводные персонажей – как они вписались в нашу историю. В остальном у нас была полная свобода действий. Хотя команда FF XII и проверяла время от времени, как идет разработка Revenant Wings, их в основном беспокоил сюжет – боевую систему они не трогали.

Почему вы выбрали в качестве платформы именно DS, а не, скажем, PSP?
В первую очередь потому, что к ней очень легко привыкают «казуальные» игроки. Кроме того, мы рассчитывали, что интуитивное управление стилусом впечатлит новизной и бывалых геймеров.

Считается, что в FF XII очень сложная боевая система. Как вы думаете, можно ли воссоздать что-то подобное на DS? Или же для этой платформы лучше подойдет что-то более простое?
Мы считаем, что это технически возможно, но не уверены, что именно этого хотят пользователи DS. Мы создаем Revenant Wings для самой широкой аудитории, и «казуальных» игроков сложности могут отпугнуть. Мы постарались сохранить некоторые элементы боевой системы FF XII: например, «гамбиты» остались (хотя и в упрощенном виде – *Прим. ред.*)

Как по-вашему обстоят дела с жанром RPG сейчас в Японии? Пора ли говорить о «застое»?
Совсем наоборот, жанр RPG постоянно эволюционирует. В том числе и за счет того, что развивается «железо»: появляются новые консоли вроде DS или Wii с уникальным управлением, и разработчики начинают прикидывать, как бы его задействовать.

В Японии RTS не слишком популярны. Не было ли у вас опасений, что геймеры не оценят смену жанра, ведь оригинальная FF XII ближе к обычным RPG?
Конечно, мы немного волновались, как отреагируют фэны. Но когда меняется платформа, меняется и геймплей, чтобы лучше задействовать возможности нового «харда». Revenant Wings – самостоятельная игра со своей боевой системой, и мы считаем, что ее не следует оценивать, взяв за эталон FF XII.

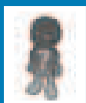
Собираетесь ли вы продолжать Revenant Wings, превратить ее в сериал?
Revenant Wings – смесь жанров RPG и RTS. Нам было очень интересно разрабатывать такую игру и мы бы не отказались этот опыт повторить, если выпадет возможность.

И последний вопрос – кто из персонажей в игре вам больше всего нравится?
Мотому Торияма: Мне нравится Ваан, он очень энергичный. В воздушном пиратстве он еще новичок и порой совершает ошибки, но все же у него получается руководить командой.

Эйске Ёкояма: А мне - Ку Сит, новый персонаж. Очень симпатичный, кует оружие. СИ

Мы сделали выбор в пользу спрайтовой графики, чтобы добиться ощущения ручной работы, чего-то сделанного с душой.

King's Bounty.
Легенда о рыцаре




Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

«King's Bounty. Легенда о рыцаре» (в девичестве просто «Легенда о рыцаре») – проект многообещающий. Приобретение легендарной торговой марки издателем («1С») пошла ему только на пользу. С одной стороны вызывает ностальгию по классической King's Bounty, выпущенной в 1990 году американской студией New World Computing, будущими авторами сериала Heroes of the Might & Magic, с другой – дает хорошее представление об игре. Но все же это не просто старая песня на новый лад. «Легенда о рыцаре» – цельный, самостоятельный проект от создателей «Космических рейнджеров». «Что сейчас происходит в недрах Katauri?» – с таким вопросом мы обратились к ребятам из владивостокской студии. Нам удалось поговорить с разными людьми и поэтому получилось несколько мини-интервью.



Генеральный директор Katauri Interactive Дмитрий Гусаров. Руководитель проекта «King's Bounty. Легенда о рыцаре». Ранее глава проектов «Космические рейнджеры 1, 2».

? Расскажите о ваших ощущениях от приобретения торговой марки King's Bounty?
Признаемся честно, шампанского выпито было много. Эта новость так подняла боевой дух и работоспособность, как никакими премиями и поощрениями не добьешься.

? Кому стоит сказать спасибо за «сказочность» проекта?
Благодарить нужно художников и, в первую очередь, нашего главного художника Сашу Язынина, который буквально выпестовал этот сказочный стиль. С самого начала мы хотели создать сказку, хотя у нас еще не было понимания, как достичь такого уюта и волшебного настроя. Да и опыта работы тоже. Если честно – это дебют для наших художников в жанре фэнтэзи. Переделок потребовалось немало, но каждая из них приближала нас к цели, это хорошо видно и очень радовало. В корзину часто отправляли даже готовую работу, чтобы все начать сначала. Со стилем интерфейса и обликом персонажей мы определились довольно быстро, но, оказалось, очень сложно сделать сказочные, и при этом не игрушечные замки.

? Что с музыкой и композитором? Ожидаются ли в игре какие-нибудь сказочные песнопения? Чтоб за душу брало...
Над музыкальным оформлением работают TriHorn Productions и Lind Erebros. Душещипательной музыки у нас уже много, теперь лучше, чтобы что-нибудь попроще написали.

? Нас все мучает вопрос: будет ли любовная линия? А неожиданные повороты?
«Геометрия» нашей игры насыщена всякими линиями, поворотами, параллелями и углами. Сюрпризы будут, и немало, это мы обещаем.
А вот любить или не любить, мы игрока не заставляем. Наше дело предоставить свободу выбора и, извините за меркантильность, достойный ассортимент. Все-таки женитьба – это важная и интересная составляющая игры.

? А как вы придумывали юнитов? Чем вдохновлялись, что читали, что смотрели?
Большинство юнитов мы старались сделать классическими, поэтому пищи для вдохновения было много, но в основе оставалась та атмосфера сказки, которую создавали первые три части «Героев меча и магии». Ну, а так, конечно, мы, что-то подсмотрели в других играх, взяли из фильмов и картин. В наше время это неизбежно, если вы, конечно, не живете в безлюдной пустыне.



Графический дизайнер интерфейса

Привет! Зовут меня Черенков Евгений, мне 35 лет, я занимаюсь графическим дизайном интерфейсов.

? Скажите, как тяжело дались видимая легкость и простота интерфейса? Сколько раз его переделывали? Что вы ставили во главу угла?

Политика компании еще со времен «Рейнджеров» такова, что мы большое внимание уделяем интерфейсу, а если долго мучиться, то и обезьяна в космос полетит. Два человека у нас в штате все время занимаются исключительно интерфейсом (Александр Паршин – программирование, ну и я – дизайн). По необходимости подключаются другие люди: геймдизайнер и руководитель проекта вообще постоянно на связи, по несколько раз в день обсуждаем моменты разные. Художники если дорисовать детали какие-нибудь, программисты когда шейдеры прикрутить или логику там.

Насчет переделок – их очень много, это наш конек. Но в основном мы стремимся их делать на стадии эскизов, пока не дошло до программирования. Но и потом неизбежна куча всяких исправлений и добавлений. Насчет самого главного в интерфейсе... На мой взгляд, это красота. И удобство, само собой. В общем, нужно найти грань, совместить приятное с полезным.

? Какие игры произвели на вас впечатление в плане привлекательности и удобства интерфейса?

Основной прогресс в развитии дизайна вообще, и интерфейсов в том числе, идет из Интернета. При создании веб-сайтов дизайнеры меньше ограничены в поисках новых и удобных решений. Именно там зарождаются самые передовые мысли. Играм еще есть куда расти. Хотя замечательные интерфейсы, конечно, встречаются и сейчас. Не буду оригинальным, если скажу, что Blizzard наш рулевой, и эти ребята лучшие!



Дизайнеры уровней

Привет. Меня зовут Нина Ватулич, я еще очень молода и пока не решила, чем заниматься в проекте. Но арт-директор постоянно грузит: «замодель то», «затекстурь это». В основном деревья, эльфийские замки, каменистые утесы да паучьи пещеры. Говорят, что это дизайн уровней. Значит, так и есть.

Здравствуйте. Меня зовут Дима Дегтярев. 26 лет. Я, в отличие от Нины, знаю, что являюсь специалистом по дизайну уровней. А иначе как назвать эту каторгу на лесопосадках или разравнивание полей под битвы?!



? Что вы стремились в первую очередь донести до игрока при разработке уровней?

Нина: Главное – это не запутать человека! Все стежки-дорожки должны быть отчетливо видны (о тайных тропах и секретных закоулочках мы вам не расскажем!), места – легко узнаваемы и милы глазу. Для игрока это приятное путешествие – «отдых на природе», если хотите.

Дима: Для меня одна из главных задач – гармоничное объединение разномастного скопища «красивых», как считают моделлеры, объектов. Игрок, попадая в эту сказку, сразу понимает, кто главный в производстве игры. Красочный мир, населенный драконами солнечной Эндории, эльфами таинственной Элинии, орками из сурового Мурока – ничто иное, как результат скрупулезной работы кистью высот и расстановки заготовок. Так что, чем правдивее будут выглядеть просторы King's Bounty, тем сильнее человек вживется в историю и тем большее удовольствия от нее получит.

? Насколько интересным окажется снова и снова проходить игру и находить в ней что-то новое?

Нина: Расположение сокровищ и монстров отличается от игры к игре. Можно попытаться пройти квесты разными путями, заодно сменив класс персонажа. И не стоит сбрасывать со счетов то, что в первое прохождение игрок может просто не найти всех потаенных мест.

Дима: Хе-хе. Иначе бы они не назывались «потаенными». Но, конечно, ответственность за интересность повторного прохождения больше лежит на геймдизайнерах. Мы же только создаем декорации для их истории.

? Расскажите, какой ценой далась вам разработка миссий и карт для игры? Насколько долго и тщательно проходила «обкатка» уровней?

Нина: Над разработкой карт пришлось корпеть вместе с ответственным геймдизайнером Анной Селезневой. Не раз случалось спускать на дно океана крупные острова и части континентов или поднимать из соленых пучин высокие горные хребты. Все ради «правильного, с точки зрения истории мира и сюжета, ландшафта.
Постоянно хотелось найти золотую середину между простором и уютом, чтоб игроку было куда унестись галопом или, напротив – где замедлить шаг и окинуть взглядом местные красоты: линию прибоя, цветочную поляну, местных зверушек. Особенно приятно, когда другие участники проекта загружают новоиспеченную карту и постоянно восклицают: «Ой, как у нас красиво!», «Не, ну вот это ваще круто!» или «Гляньте! Над водопадом даже маленькая радуга есть!»

Дима: Рано еще говорить о разработке в прошедшем времени, ведь более полусотни арен, например, это вопрос не пары месяцев. Работа кипит, и наравне с появлением новых территорий идет шлифовка существующих: то елки «лезут» в камеру при съемке Духов Ярости, то тропинка ехидно ускользает от взоров неумелого игрока. Приходится двигать скалы, здания, заново мостить камнем дороги, стричь клумбы. Но завораживающая картина и есть награда за множество исправлений.



Ведущий программист

Здравствуйте! Я Зеберг Александр. Мне… дайте вспомнить… ага, мне 28-29 лет, точнее не скажу. В проекте занимаюсь тем, что на вопрос дизайнера «можно ли это сделать?» отвечаю «да». Если серьезно, проектирую игровой код в целом.

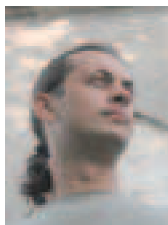
? Что было самым сложным в разработке?
Самое сложное – это поддерживать все в рабочем состоянии, после реализации очередного пункта из фиче-листа. А основное время уходит на доведение любой «фичи» до состояния «вылизано». Лично у меня больше всего времени отняла одна задача по внутриигровой логике под кодовым названием «эмбрионы». Можно, не буду пояснять, в чем она заключалась?

? Насколько сильно изменили движок The Engine для нужд вашего проекта? Что появилось новенького?
Поскольку движок занимается исключительно графикой (логика игры у нас своя), то и все изменения нацелены на улучшение визуального ряда. Доработана система расчета освещения, переделаны шейдеры материалов, создана океаническая вода. Добавлена возможность превращать одни объекты в другие в процессе анимации, например, сотворить из вампира летучую мышь. Много проделано работ по графике, но без изменений движка. Это можно назвать «обвесами» на движок, заставляющими его работать в режиме форсажа, выполнять то, о чем его авторы и не помышляли.

? А не расскажете, сколько в игре получилось строк кода?
Ой, никогда не считал. Сейчас, одну минуту… (считает)… хм… примерно 280 тысяч. Даже и не знаю, много это или мало. Я, правда, не стал учитывать код шейдеров и код движка, который подвергся изменениям. Наверное, за три сотни тысяч мы перевалим!

? Не возникало у вас желания написать свой движок? И для какой игры вы бы его сделали?
Полагаю, не ошибусь, если скажу, что любой программист в игровой индустрии написал как минимум одну строчку кода из своего будущего движка. А что касается желания… мы тут всем отделом очень желаем шутер писать, чтобы затмил как минимум Crysis.

? Есть ли у ведущего программиста Katauri Interactive кумиры в области игрового программирования, которых хотелось догнать и перегнать?
По-моему, тут без вариантов. Джон Кармак, конечно. Правда, я не отрицаю существования более продвинутых программистов, но, согласитесь, другого Кармака нет на свете.



TriHorn Productions

Одна из ведущих студий в стране, занимающаяся звуком в игровой индустрии. Территориально находится в Калининграде. На счету компании работа над проектами «Магия Крови», «Не время для драконов», «Кодекс войны», «Death Track: Возрождение» и многими-многими другими. Основатель студии – Виктор Красноутский. С 1997 по 2002 бессменный композитор и звукорежиссер легендарной компании К-Д ЛАБ («Вангеры», «Самогонки», «Периметр»).





Композитор

Привет! Мне 22 года, коренной москвич. В Сети известен как Lind Erebors. Музыкой занимаюсь с раннего детства, после музыкальной школы была своя группа, но как-то так сложилось, что сочинительство перевесило и теперь я только пишу, а не играю. Окончил музыкальную школу имени Рахманинова по классу кларнет. Пять лет выступал с оркестром им. Рахманинова на партии первого кларнета. Любимые темы в творчестве: романтика, фэнтэзи, хоррор, космос и что-нибудь задумчиво-ностальгическое. Работаю фрилансером в игровой индустрии вот уже пятый год.

? Расскажите, как работалось над проектом – что вдохновляло, какие мысли возникали, что хотелось донести до игроков?
На самом деле работа еще далека от завершения. Совершенство недостижимо, но к нему нужно стремиться. Дорабатывать музыку к «Легенде о Рыцаре» я буду до последнего момента. Своих вдохновителей могу назвать: Ганс Зиммер (Hans Zimmer, автор музыки к фильмам: «Гладиатор», «Бэтмэн: Начало», «Пираты Карибского Моря 2 и 3»), еще Secret Garden (ирландско-норвежский дуэт, пишет музыку в стиле new age, celtic, neoclassical), Чайковский.

? Как бы вы охарактеризовали свою музыку к игре? Что в ней выделяется, что больше вам по душе?
Выделяются боевые и эльфийские темы. Вообще вся музыка насыщена красивыми мелодиями, я лично это ценю превыше всего. Готово еще не все, но, судя по тому, что уже есть – звучит впечатляюще.

? Насколько по душе сам проект? Вы фанат King's Bounty и Heroes of the Might and Magic?
Игра обещает стать очень увлекательной. Я поклонник «Героев» со второй части, ведь помимо уникальности игрового процесса, в них всегда была чудесная музыка. Так что на нас возложена большая ответственность. Приходиться тратить весь запас маны, чтобы ее оправдать.

Ознакомиться с творчеством композитора можно на его личной страничке – http://www.linderebros.com.



Ведущий аниматор студии

Здравствуйте! Меня зовут Руслан. Фамилия Шварценеггер (от нем. «Черный пахарь»), но когда я пришел в 1988-м году за паспортом в РУВД Советского района, там посчитали, что это слишком по-буржуйски, к тому же длинно и сократили до Черный. Занимаюсь анимацией, режиссурой роликов и разработкой спецэффектов.

? Используете ли вы для игры motion capture? Или все анимируете вручную?

Анимируем вот этими самыми руками. «Мокап» – дорого и непрактично. Ближайшие к нам студии motion capture – в Японии, Корее, Китае. А при том, что мы очень любим улучшать в проекте все по нескольку раз, сами понимаете – не наездишься. Опять же, заснять захват движения дракона очень непростая задачка.

? Как по вашему будут перемещаться те или иные экзотические существа? Например, феникс там или гном-подрывник? Изображаете ли вы сами подобные движения вживую, пытаетесь срастись с персонажем? Не продадите ли такое видео?

Продать видео? Конечно! Тут не только наши домашние материалы. Мои любимые вот эти две, правда они без перевода, на немецком, и никакой актерской игры. С них мы брали анимацию феечки и демонессы. А если серьезно, поиск подобия в реальном мире, думаю, это самый первый шаг любого аниматора, столкнувшегося с «экзотикой».

Мы делаем видеосъемку, когда это возможно и нужно. Правда, чаще невозможно! Например, рождение духа ярости Слима или смерть Циклопа. С фениксом не было особых трудностей. Представьте огромного павлина, который постоянно горит. Вот так он и двигается. Гном-подрывник? Его не пришлось долго анимировать. Опасная у него специальность, знаете ли. Но в титры мы бедолагу обязательно включим. В рамочке.

? Мы знаем, что перед работой в Katauri вы трудились на полях Новой Зеландии. Расскажите, пожалуйста, об этом поподробнее!

На полях трудиться не довелось, там своих фермеров достаточно! Работал я более двух лет аниматором над несколькими проектами как для местного ТВ, так и для глобальной дистрибуции. Команда была небольшая (сейчас она занимается анимационным кино – www.huhus.com), но веселая и пестрая. Для меня это была хорошая школа анимирования после работы во Владивостоке с рекламой, ТВ и музыкальными клипами. Но «многостаночность» оказалась к месту и там: приходилось совмещать функции настройщика персонажей, моделлера, осветителя. Вот с этим багажом я и попал в тогда еще Elemental Games на проект «Космические Рейнджеры 2».

? Что для вас «анимирование существ»?! Магия, работа или нечто совершенно другое? Какие чувства вы испытываете, вдыхая в виртуальные персонажи жизнь?

Эмоции... Ярость, негодование, обиду. Я же хотел стать программистом, но не срослось. Вот смотрю я на наших программеров и завидую: сидят, пьют чай, на мониторах красивый цветной текст. Сколько ты сделал по работе – никто не проверит. Если спросит начальник, можно что-нибудь про «аутентичный алгоритм построения сплайнов» ответить. Красота!

А работа аниматора или художника тяжела и неблагодарна. Каждый проходящий мимо может увидеть, что ты бездельничаешь. Или еще того хуже, посоветует, как правильно сделать. Ужас! Вот и подумываю бросить все это и заняться другим бизнесом. Мы с Ниной, дизайнером уровней, решили организовать линию модных париков. Цветных, веселых – вместо зимних шапок. Даже название фирме придумали: «Ватулич и Че». Но есть и радости: забавно вселиться в огра и жахнуть дубиной по противнику. Хорошая разрядка после рутинных заданий, таких, как придумать пять вариантов поворота на месте для всей нашей огромной армии персонажей! Еще интересно найти и показать характер персонажа. Это только в плане работ они проходят как просто «юниты», а на самом деле у них ведь и жизнь есть в нашей вселенной.

? А кого из персонажей было анимировать интереснее всего? Расскажите, пожалуйста, о забавных случаях, связанных с анимацией существ для игры!

Тяжело выбрать, но фавориты все же есть. Демонесса и Феечка. Тут все ясно, они у нас секси! Паук-босс. У него необычное поведение. Он выползает из-под земли и, после получения урона, опять зарывается. То есть, не просто передвигается по поверхности арены, а еще и взаимодействует с окружающей средой. Было также приятно анимировать белок, лягушек и крыс. Они хоть и не боевые единицы, но оживляют пейзаж.

Имелся у нас в планах босс-шар. Это ж мечта любого аниматора: ни ножек, ни ручек, раз-два и готово. Но приехал продюсер из «1С» и попал этот прекрасный персонаж под нож «фиче-ката». С вашего позволения, вернусь к работе. На очереди – главный Орк-шаман.



Ведущий художник

Александр Язынин – один из главных создателей «Космических рейнджеров 1-2» и будущей «King's Bounty: Легенды о Рыцаре». В этих проектах он участвовал в качестве ведущего художника, и во многом невероятный визуальный стиль, который так полюбился нам в «Рейнджерах» и «Легенде» – заслуга Александра.

? Приветствуем, Александр! Расскажите немного о себе.

Привет! Родился я во Владивостоке в день открытия Олимпийских игр. Детство провел замечательно, город был тогда закрытым – везде чисто и спокойно. Игровые площадки, стадионы, клумбы – все было целым, не то, что сейчас. И сколько себя помню, вечно рисовал. На чем можно и нельзя. Хотел стать художником. Настоящим художником, который умеет изображать людей.

? Пару слов об образовании. Вы учились в университете? По какой специальности? Насколько это помогло в дальнейшем?

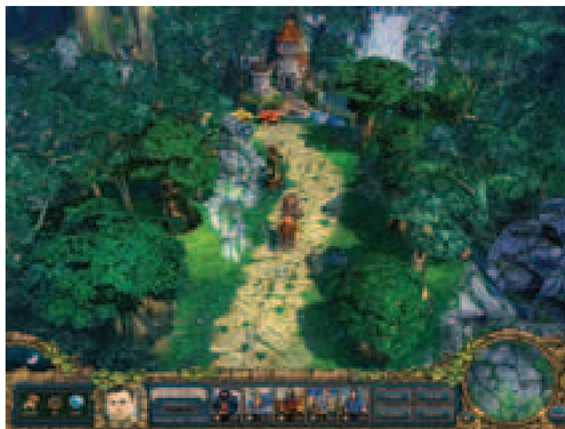
Я окончил художественное училище и институт искусств, кафедру живописи.

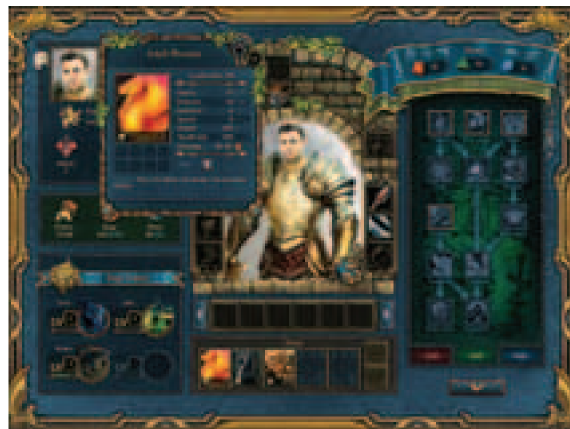
В общем, направленно шел к цели, причем хотел именно делать игры или заниматься мультипликацией. Сложно было, только когда приходилось одновременно работать над играми и учиться, пропадая полдня в институте. Но мысли бросить учебу отгонял как мог и доучился. В целом высшее художественное образование вещь специфическая, все зависит от педагога, у которого учишься, и самое главное – от самого себя. Тут уже никакая система ничего не исправит.

? Как попали в игровую индустрию?

Создавать игры я начал еще в 1997 году. Вдвоем с моим другом, программистом по специальности мы сработали пару простых аркад, причем обе игры закончили, а спустя год приступили к созданию собственной стратегии наподобие StarCraft. Проработав около года, мы уже имели что-то отдаленно похожее на игру.

«Космических рейнджеров» мы делали по домам, а под конец проекта даже несколько месяцев жили в одной четырехкомнатной квартире, собрав там все необходимое.





Каждый делал что умел: я рисовал, а он программировал, о геймдизайне не думали, занимались просто копированием чужой игры. Конечно же, все закончилось ничем. Но была прикольная демоверсия: бегали солдатики и стреляли в инопланетян, строились здания. В общем, мы и от этого получили море удовольствия.
Собственно «попадание» в игровую индустрию началось со знакомства с Дмитрием Гусаровым и Алексеем Дубовым, которые взялись тогда за игру под рабочим названием «Космические Рейнджеры». Точнее, с того времени, как спустя несколько лет нам удалось найти издателя и выпустить проект в свет.

? «Космические рейнджеры» рождались очень тяжело. Команда была разбросана территориально, по разным городам и весям России. Вам, как главному художнику студии, досталось?
Основная команда, занимавшаяся «Рейнджерами», находилась во Владивостоке, и почти вся работа шла именно здесь. Аутсорс в основном касался текстовых квестов и музыки. Положение было таким, что я оказался не просто главным, а единственным художником в проекте, внештатников по графике практически не было. Но, к сожалению, тогда у меня совершенно отсутствовал опыт работы над чем-то большим, да и учеба отнимала очень много времени. Поэтому всей без исключения организаторской работой занимался только Дмитрий Гусаров, у него уже был опыт управления небольшой собственной дизайн-студией.
Все стало меняться, когда мы начали работать над «Космическими рейнджерами 2». Вырос штат, повысились требования к качеству и к самим себе. Но все равно, мы всю графику делали своими силами. Я вообще не сторонник того, чтобы кто-то другой занимался графикой для моей игры. Мне нравится именно то, что у нас своя, очень творческая студия, которая работает именно так, как нужно – с душой.

? Много времени прошло со времен основания Katauri и ухода из Elemental Games костяка команды. Что же все-таки случилось на самом деле, и можно считать ли Katauri той же самой Elemental Games, только под другим названием?
Если говорить кратко, то никакого ухода или развала Elemental Games не было. Компанию из-за внутренних разногласий покинул один из основателей студии – программист «Космических рейнджеров» Алексей Дубовой.
Так получилось, что марка Elemental Games осталась за ним, а нам с Дмитрием пришлось сменить название на Katauri Interactive. Теперь Алексей под маркой Elemental Games набирает команду и разрабатывает свой проект. Мы же заняты «King's Bounty: Легенда о Рыцаре».

? Что вам более близко – работа в офисе с 9 до 7 каждый день строго по графику или удаленная работа на дому?
Работа в кругу единомышленников, которым небезразлично, что они делают, – вот что для меня важно. «Космических рейнджеров» мы делали по домам, а под конец проекта даже несколько месяцев жили в одной четырехкомнатной квартире, собрав там все необходимое. Над второй частью работали уже сразу в новом офисе.

? Что для вас значат «Космические Рейнджеры», а что «Легенда о Рыцаре»? И еще. Вам ближе научная фантастика или фэнтэзи?
Не слукавлю, если скажу, что эти игры – моя жизнь. Я всегда воспринимал их как другие миры, а не просто как проекты. На этом отношении и строится работа в нашей компании. Мне вообще интересно все: космические пехотинцы и загадки вселенной, монстры и орки с эльфами. Я в них верю.

? Нравится вам то, как сейчас выглядит игра?
В данный момент проект подходит к концу и мне очень нравится то, что получилось. Вначале я, конечно, не думал, что графику в игре мы сможем сделать такой, какой она стала. Ее стиль и качество вырабатывались на протяжении первого года.
Да и до сих пор мы меняем и улучшаем то, что есть, а иногда и переделываем все с нуля. Но по ощущениям, это именно то, чего я хотел с самого начала: добрая, красивая сказка.

? А как шла работа над графикой «Легенды»?
В начале мы получили хороший движок, но с инструментарием, который нас совершенно не устраивал. Программисты занялись глобальной переделкой движка под наши нужды, созданием инструментария, редакторов, а мы разрабатывали графический стиль, рисовали арт, интерфейс, создавали модели персонажей и объектов. Собственно, этот процесс продолжается до сих пор.

? Александр, а вы хардкорный игрок?
Я был когда-то именно хардкорным игроком. Начиная со «Спектрума» и разных приставок, заканчивая PC, всегда старался посмотреть как можно больше игр и пройти их до конца, особенно самые сложные. Даже завел блокнот, куда записывал названия пройденных игр, их тогда насчитывалось больше 300 штук. И это был только 1995 год. С тех пор прошел наверно еще столько же. Но сейчас на это уже нет ни сил, ни времени. Игры для PC покупаю просто посмотреть и оценить с профессиональной точки зрения. Играть в них уже нет желания. Единственное, во что я играю, – GameCube и DS: лежишь на диване и спокойно тыкаешь в кнопки на джойстике. Да и то редкими вечерами.

? Насколько часто вы беретесь за краски и карандаш? Как считаете, должен ли уважающий себя трехмерщик рисовать не только на компьютере?
Если честно, то уже год не держал в руках кистей. Делаю карандашные эскизы по работе или крайне редко для себя. К сожалению. Художник свободен в выборе материала, ему вовсе не обязательно возвращаться к масляным краскам и метровым холстам. Меня более чем устраивает работа с цифровыми планшетами. По крайней мере, одежду и руки не приходится оттирать скипидаром.

? Ваши любимые художники?
Художники Blizzard'a, Верещагин, Рембрандт, Моне, Ван Гог.

? Художественный стиль каких компьютерных игр вам по душе?
Игры от Blizzard и японские RPG в духе Final Fantasy. Также я большой поклонник двухмерных RPG в анимешном стиле на GBA, DS, PSP.

? Как и когда познакомились с программой трехмерного моделирования?
Это случилось в 1995 году, я запустил самую первую версию 3D Studio Max на своем Pentium 120 МГц. Книг тогда еще не было, по крайней мере, во Владивостоке, сам осваивать не хотел, да и нереально было без помощи. Покрутил полчаса сферы и закрыл на годик. Спустя год или полтора открыл и начал разбираться. Самостоятельно, по книге. Первенцем стал какой-то чудик, страшный правда, но чувства у меня всегда были одни – радость и гордость за проделанную работу.

? Расскажите, пожалуйста, что значит разрабатывать игры, находясь практически на самом востоке России? Насколько сложно с кадрами?
Это значит жить у моря, отдыхать на островах и купаться. Основная сложность в том, что мы находимся очень далеко от издателя и решать возникшие вопросы из-за этого крайне неудобно. Очень дорого ездить на выставки получается, один билет в Москву стоит 25 тыс. рублей.
А в остальном, все так же, как и у любых других разработчиков. С кадрами у нас сложностей особых нет, есть много вузов, выпускающих специалистов, а вот конкурентов, переманивающих их, пока нету.

? А как протекает жизнь в городе? Нравится ли она вам? Не собираетесь перебраться в Москву или Питер?
Город хороший, только не для «игродела». Поэтому хотелось бы перебраться поближе к издателю и другим разработчикам, но вот куда точно, сказать не могу.

? Что пожелаете начинающим художникам?
Рисуйте побольше, становитесь миллионерами и гоняйте на красных «Феррари».

P.S.
Разница во времени между Москвой и Владивостоком составляет +7 часов. И когда редакция «Страны Игр» только-только просыпается, в Katauri Interactive работа в полном разгаре. СИ



ЧТО ЗНАЕМ?
Наши старые знакомые, американцы Мэтт Бейкер и Джо Хартсок в составе 101-й воздушно-десантной дивизии участвуют в операции Market Garden, неудавшейся попытке Союзников закончить Вторую мировую еще в сентябре 1944 года .

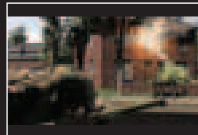
ЧЕГО ЖДЕМ?
Достойного продолжения известного FPS , отличных графики и физики, нового слова в жанре командных шутеров.



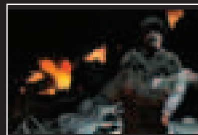


Brothers in Arms: Hell's Highway

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360, PS3 | КОГДА: 13 НОЯБРЯ 2007 ГОДА









1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®





Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.



Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru



ASE avalon style entertainment

* по версии КРИ Awards 2007

РЕКЛАМА



ЧТО ЗНАЕМ?
Продолжение культового стратегического сериала, посвященное промышленной революции, американской войне за независимость, борьбе за азиатские рынки, сухопутным и морским баталиям по всему свету – словом, XVIII веку.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Впервые в истории Total War – полноценных морских сражений со сложной системой повреждения судов.



Empire: Total War

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: В 2008 ГОДУ







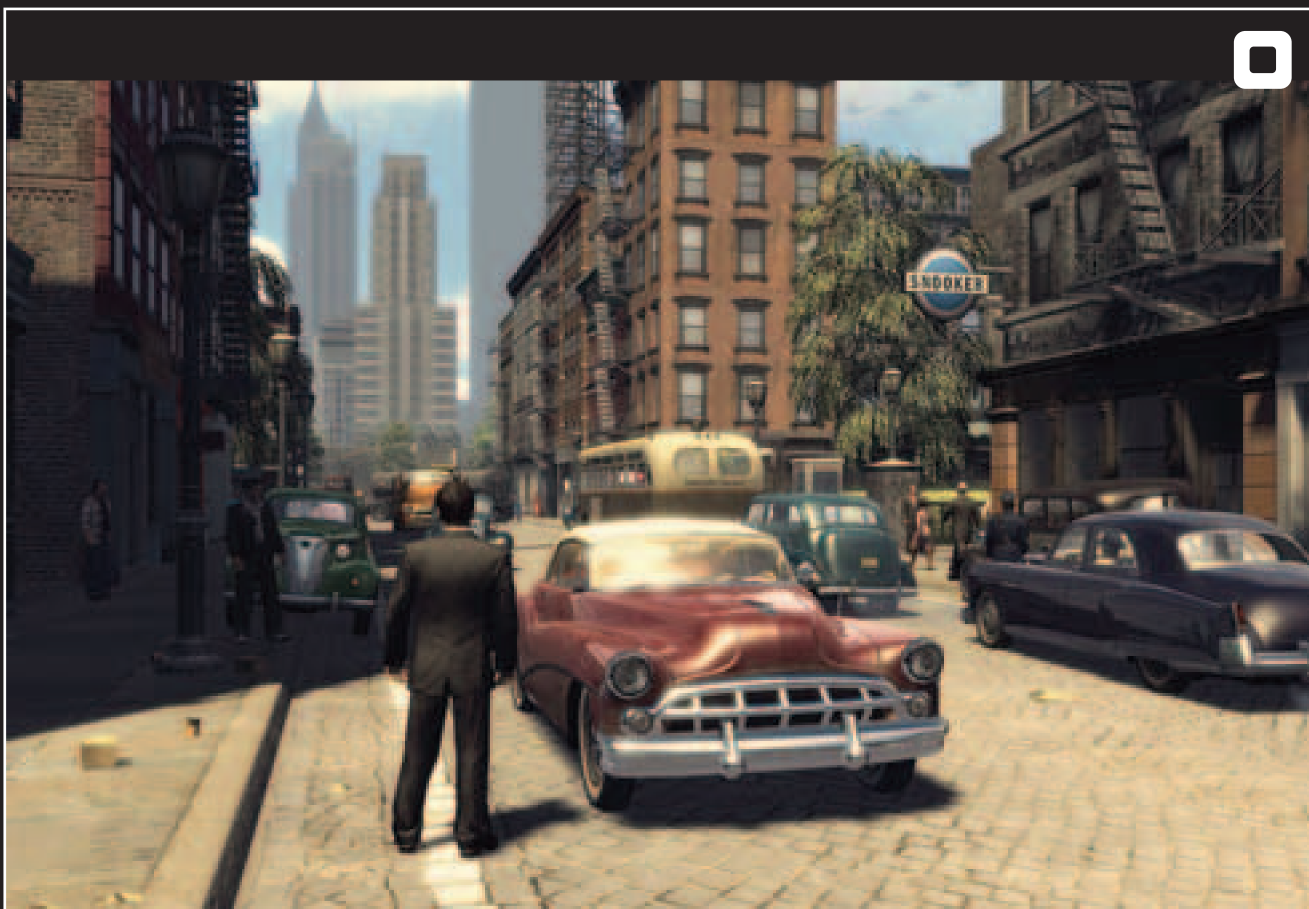
ЧТО ЗНАЕМ?

Вторая часть культового боевика из жизни американских гангстеров: на дворе конец 40-х – начало 50-х годов ушедшего века, и мы в огромном городе, живущем по своим жестоким законам…

ЧЕГО ЖДЕМ?

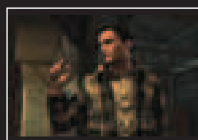
Кинематографичности действа и мафиозной романтики: стрельбы, гонок, роскошных, изрешеченных пулями машин и… бейсбольных бит.

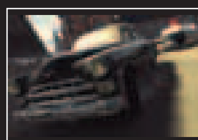


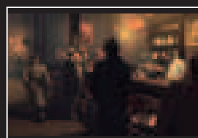


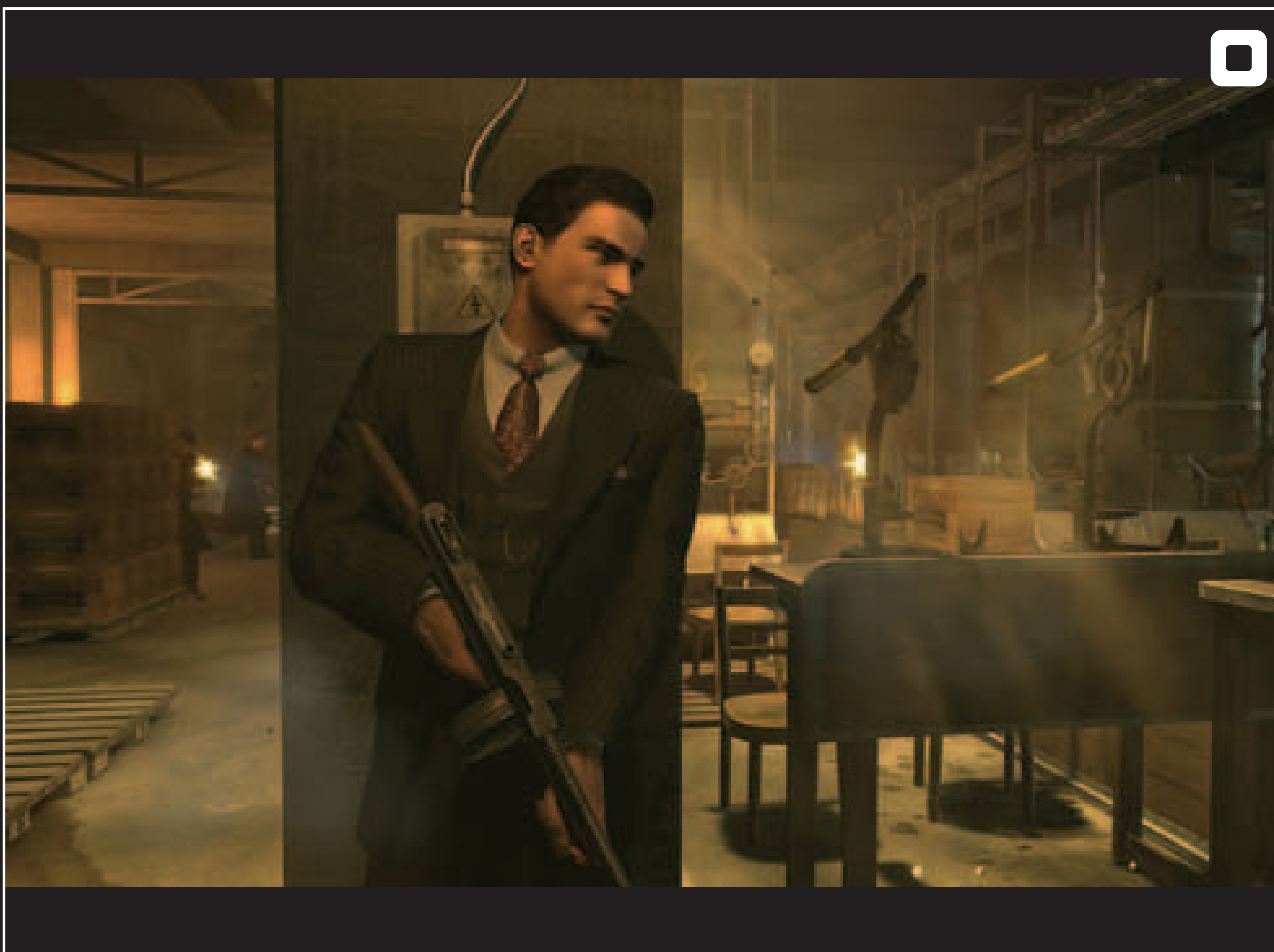
Mafia 2

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ











ЧТО ЗНАЕМ?

Шестой эпизод сериала возвращается к экономическим корням: нас ждут не только строительство, добыча ресурсов, производство товаров и защита крепостных стен, но и заботы о приросте населения и его благополучии.

ЧЕГО ЖДЕМ?

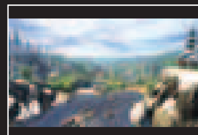
Интересной кампании с несколькими героями, богатой анимации и внимания к деталям. А заодно – мультиплеера с режимом «свободной игры».

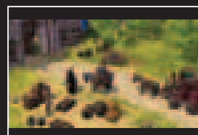


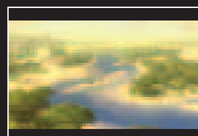


The Settlers – Rise of an Empire

ПЛАТФОРМЫ: PC | КОГДА: В СЕНТЯБРЕ 2007 ГОДА









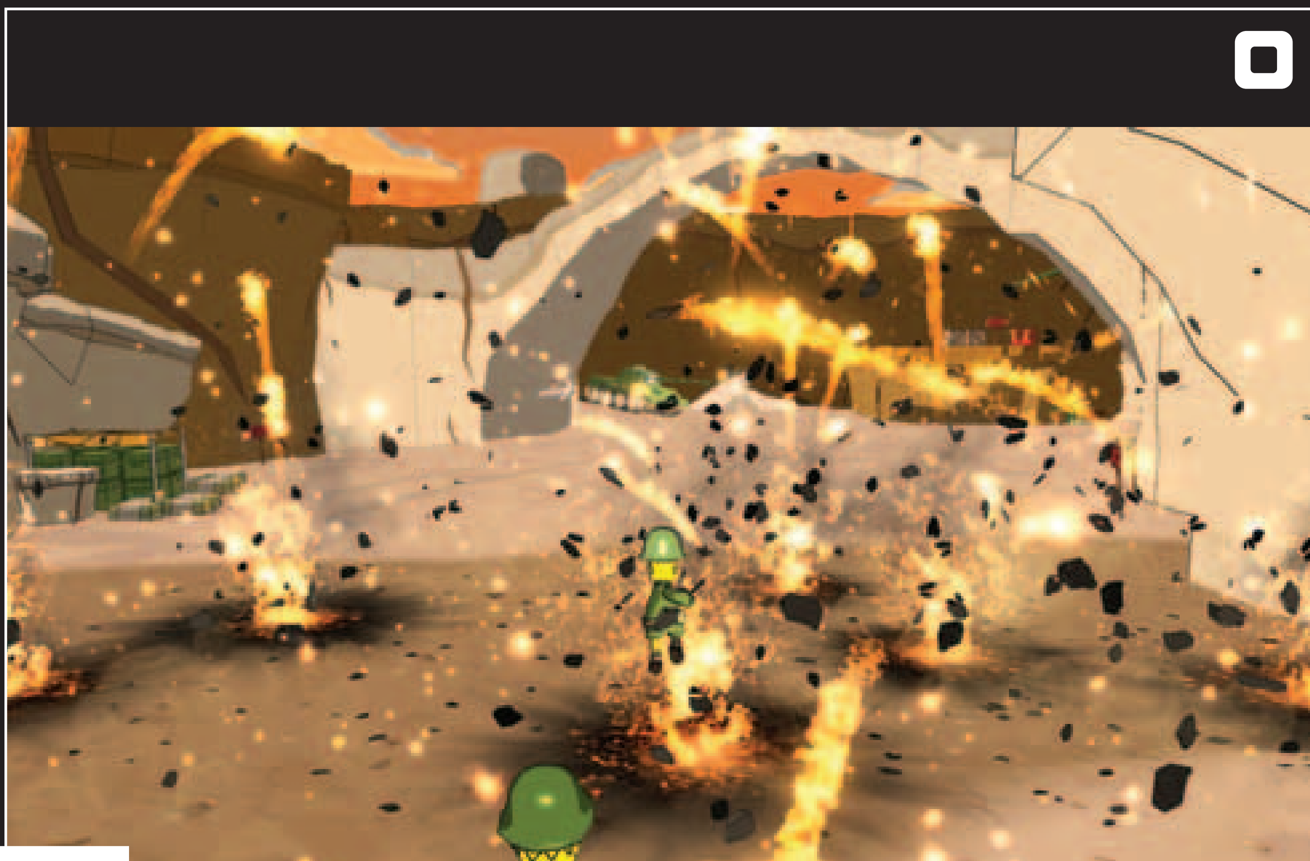


ЧТО ЗНАЕМ?

Видеоигра о видеоиграх: Барт, Гомер, Мардж и Лиза Симпсон отправятся путешествовать по пародиям на известные хиты и камня на камне не оставят от самых признанных шедевров.

ЧЕГО ЖДЕМ?

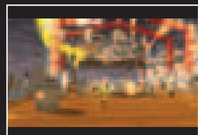
Превращения Барта в Bartman'а, Гомера – в Homerball и, конечно же, финальной битвы с самим Мэттом Гроэнингом, создателем «Симпсонов».

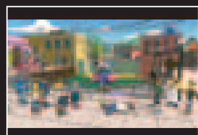


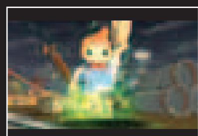


The Simpsons

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS2, PS3, XBOX 360 | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА











ЧТО ЗНАЕМ?
Ролевая игра по мотивам книжного бестселлера «Ведьмак», сценарий которой написан с участием самого Сапковского.

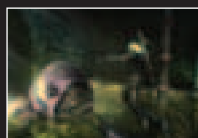
ЧЕГО ЖДЕМ?
Продолжения изложенных в книгах событий, нелинейного сюжета, новаторской боевой системы.

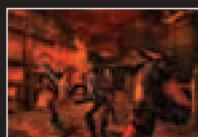


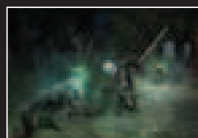


The Witcher

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 26 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА









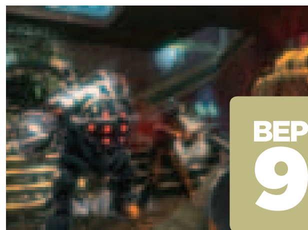
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Bioshock



ВЕРДИКТ 9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет!

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

World in Conflict



ВЕРДИКТ 9.0

RTS нового поколения, отвергающая пережитки старины – сбор ресурсов, строительство, апгрейды. Только сражения и ничего лишнего. Великолепная графика, бешеный темп геймплея и перспективы по становлению новой киберспортивной дисциплиной.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Massive

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
2	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
3	World in Conflict	PC	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
3	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
5	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
6	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
7	7.62	PC	strategy.real-time.tactical	Александр Трифонов	№17(242)
8	UFO: Afterlight	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
9	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
10	Overlord	PC, Xbox 360	role-playing.tactical	Ашот Ахвердян	№16(241)

ПРИСТАВКИ

God of War II

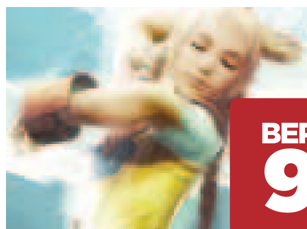


ВЕРДИКТ 9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть недобро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немудрено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War



ВЕРДИКТ 9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет!

ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PC
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
4	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артём Шорохов, Александр Устинов	№18(243)
5	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
6	FlatOut: Ultimate Carnage	Xbox 360	racing.arcade	Артём Шорохов, Алексей Барсуков, The Stig	№17(242)
7	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter.third-person.squad	Игорь Сонин, Александр Устинов	№09(234)
8	Colin McRae: DiRT	Xbox 360, PS3, PC	racing.rally	Александр Устинов	№14(239)
9	Virtua Fighter V	PS3	fighting.3D	Игорь Сонин, Александр Устинов	№08(233)
10	The Darkness	Xbox 360, PS3	shooter.first-person	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

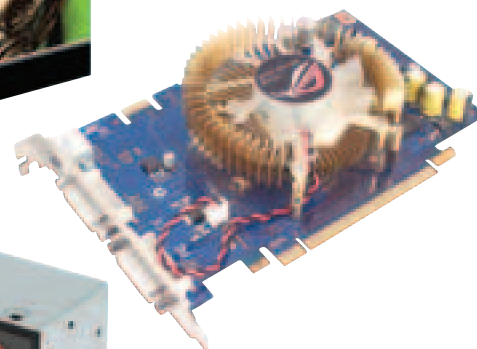
ГИПЕРБОЛОИД ИНЖЕНЕРА ГАРИНА

Теперь управлять режимом работы видеокарты можно в реальном времени, без помощи всяческих программ и утилит, прямо с корпуса системного блока! Всему этому обучен модуль для разгона графических карт в режиме реального времени OC Gear от компании ASUS. Новинка будет поставляться в комплекте с видеокартой ASUS EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M, которая отличается увеличенной скоростью доступа к памяти (1 нс). С такой конфигурацией пользователи могут рассчитывать на увеличение производительности видеокарты на 30% при разгоне. Это будет нелишним, учитывая то, что красочные эффекты DirectX 10 требуют больших вычислительных мощностей.

На встроенном дисплее OC Gear отображает информацию о температуре графического процессора, количестве кадров в секунду, а с помощью удобной ручки пользователи смогут регулировать частоту графического процессора, скорость вращения вентилятора и уровень громкости. Установить модуль чрезвычайно просто – с этим справится даже начинающий пользователь. Достаточно просто закрепить устройство в корпусе и подключить OC Gear к материнской плате с помощью внутреннего разъема USB.









КОНСОЛИ





NINTENDO DS

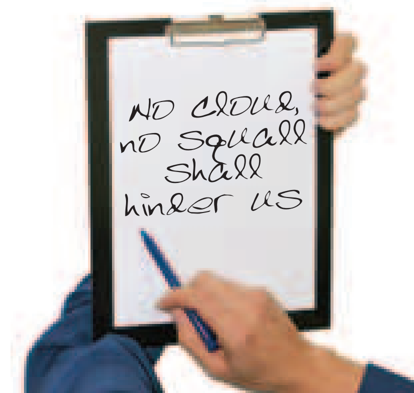
Nintendo DS – новейшая портативная приставка от Nintendo, в продажу поступила в конце 2004 года (в Европе – весной 2005). Она снабжена двумя LCD-экранами, один из которых чувствителен к нажатию. Кроме того, в Nintendo DS встроен микрофон и приемник Wi-Fi (позволяет соединять консоли между собой, а также выходить в Интернет). DS расшифровывается, как Dual Screen, а такжеDevelopers' System. В 2006 году в продажу поступил обновленный вариант системы – Nintendo DS Lite, который легче и тоньше оригинала, но при этом полностью идентичен ему технически.

По производительности Nintendo DS значительно уступает основному конкуренту – Sony PSP. Считается, что приставка умеет работать с 3D-графикой примерно на уровне PS one и Nintendo 64, в то время как PSP ближе к PlayStation 2. Кроме того, Nintendo DS использует в качестве носителя информации картриджи (поддерживаются также игры для Game Boy Advance), из-за чего в играх крайне редко есть видеоролики и качественный саундтрек. Технические достоинства приставки: отсутствие загрузок уровней, а также длительное время работы от аккумуляторов (около 10 часов). На данный момент в мире продано около 47 млн. Nintendo DS, приставка является лидером рынка портативных систем и более чем в два раза опережает Sony PSP. Причина – крайне удачная библиотека игр. Лучшие проекты для Nintendo DS – гонки Mario Kart DS, стратегия Advance Wars: Dual Strike, боевик Castlevania: Dawn of Sorrow, платформер New Super Mario Bros., музыкальная аркада Elite Beat Agents, ролевая игра Mario & Luigi: Partners in Time, шутер от первого лица Metroid Prime: Hunters и симулятор Nintendogs.

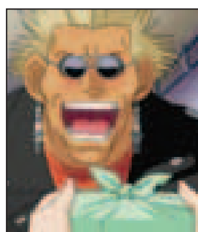
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.com

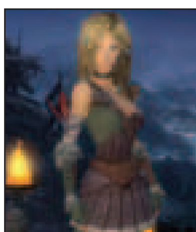


СТАТУС:
Бедный журналист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Hoshigami Remix

В начале сентября мне исполнилось 27 лет, и мне (сюрприз, сюрприз!) до сих пор нравятся компьютерные и видеоигры. Не могу сказать, что я чувствую себя совсем старым и скучным, ведь жизнь только начинается. И игры я вряд ли поменяю на «более подходящие взрослому человеку развлечения». Но все равно ужасно, знакомясь с девушкой, узнавать мимоходом, что твой журнал читает ее младший брат.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

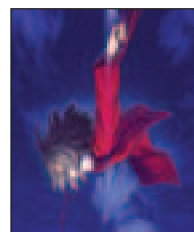


СТАТУС:
Ranger / Monk

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Guild Wars

За истекший месяц успел поиграть в World of Warcraft и Guild Wars, и по здравому размышлению выбрал последнюю. Да, стоит отдать должное Blizzard – затягивает зверски. Но графика, не блиставшая и на момент выхода, сейчас совсем уж вызывает отторжение.
В то время как в GW минут сорок можно проторчать на экране создания персонажа, перебирая женские модели всех классов подряд, и ведь они к тому же разные в Factions и Nightfall.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Knife liker

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
BioShock
Streets of Rage 2

Все-таки сколько живу – столько удивляюсь: ну до чего вкусы у всех людей разные! Вот люблю нежно Bullet Witch – народ у виска пальцем крутит. Смотрю на них: запоем играют в то, что мне ни в жисть не глянется. Поймаешь Ха-Ха – ненавидит Марио и все с ним связанное. Заставишь попробовать – вдруг решит, что «на Wii все-таки есть крутая игра» и попросит диск на выходные. Чудеса да и только.

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
BioShock

Байка про Virtua Fighter 5, быль. После того как мы долго общались с геймдизайнером Тору Мураямой через переводчика, я поблагодарил его за интервью на нормальном японском. «Ты! Я тебя понимаю! Не может быть!» – обалдел Мураяма-сан. После небольшой беседы на его родном языке я только собирался уходить, как Мураяма-сан остановил меня вопросом: «Слушай, можно я с тобой сфотографируюсь?»...
И ведь сфотографировался.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru

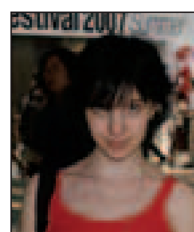


СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tenchu Z

Ужасы ужасные жгут меня... На дворе осень – пора урожаев, а дома перед консолью еще конь не валялся. BioShock лежит нераспечатанный ибо перед ним надо пройти еще как минимум две игры на Xbox 360. Стопка для PS2 вообще ужасает... при том три диска из этой титанической колонны – JRPG, каждая из которых как минимум на 60 часов... Да еще пришел из Японии диск Bleach: Heat the Soul 4 для PSP. Работы непочатый край...

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

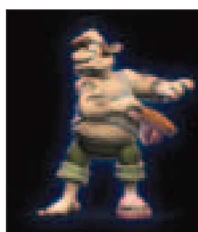


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Persona 3
Gyakuten Saiban 3

Разрываюсь между несколькими любимыми играми, разбираю фотографии с Wonder Festival и Comiket, о которых вы можете прочитать в этом номере «СИ». Больше всего на японских конвентах поражает даже не размах самиздата, и не мужественные косплееры, готовые на жаре позировать в застегнутых наглухо черных комбинезонах, а организованность посетителей: благодаря ей гигантская очередь на вход рассасывается за полтора часа.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

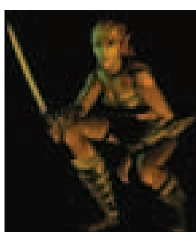


СТАТУС:
достатый соседями

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Desperados
LocoRoco

На российской почве жанр «стелс-поглянок» расцвел пышным цветом. Третью серию австрийского игро-реалити-шоу «Как достать соседа» делали уже наши соотечественники, а теперь вот подтянулись «Как достать студента» и компьютерная версия «33 квадратных метров». Хорошо хоть, методы там комически-экзотические, и врубать Диму Билана в три часа ночи разработчики не учат. Впрочем, это у нас и так все умеют.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Все еще ретрогеймер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Elder Scrolls: Morrowind

В жизни я выйду к людям даже из незнакомого леса. Проверено. Компас у меня в голове, что ли? Тем удивительней, что на просторах Вварденфелла я теряюсь ровно через минуту после загрузки сейва, и никакая карта не спасает. Не знаю, какого рода ориентиры помогают мне в реальности, может быть, магнитные поля? Это бы объяснило неожиданный топографический кретинизм: в Морроувинге магнитное поле одно – от монитора.

Red Cat
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
По-разному

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ninja Gaiden Sigma
Hevenly Sword

Первые числа сентября – самая страшная пора в жизни человека, хотя бы изредка спускающегося в метро. Сотни тысяч пассажиров, неизвестно где пропадавших три летних месяца, разом возвращаются под землю, норовя растоптать тех, кто за означенный срок уже привык входить и выходить из вагонов, не рискуя быть смятым и сплющенным. Понятие «час пик» как-то само собой теряет актуальность – как и портативные игровые системы, вроде DS.





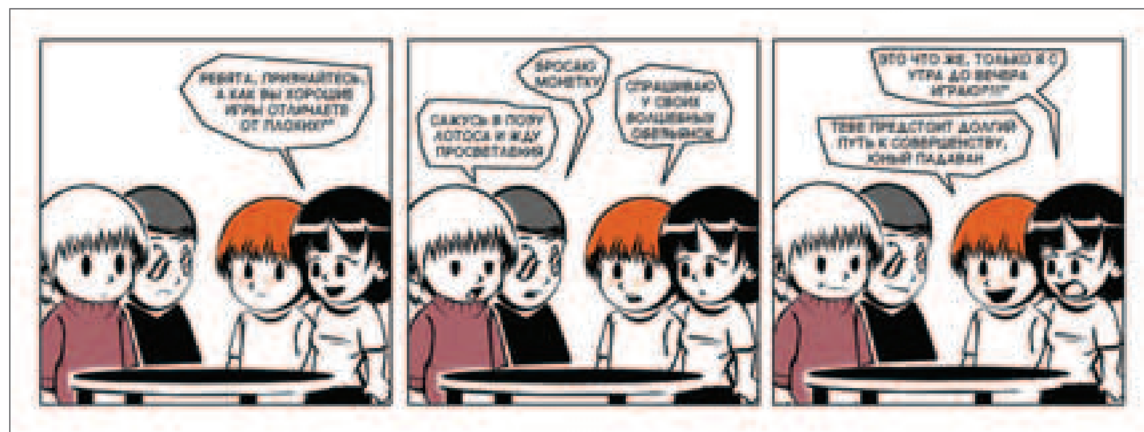
Марина Петрашко bagheera@gameland.ru
Илья Ченцов chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВАША ИГРА ПЛОХАЯ, И МЫ ЗНАЕМ, ПОЧЕМУ

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ: БЫВАЛО ЛИ, ЧТОБЫ ВЫ, НЕСМОТРЯ НА НЕЛЕСТНЫЕ ОТЗЫВЫ ПРЕССЫ, ВСЕРЬЕЗ УВЛЕКАЛИСЬ КАКОЙ-НИБУДЬ ИГРОЙ? ПРЕМУДРЫЙ ВРЕН НАВЕРНЯКА СКАЖЕТ, ЧТО ДЕЛО ТУТ В СОВПАДЕНИИ ЛИЧНЫХ ВКУСОВ ИГРОКА И РАЗРАБОТЧИКОВ. НО ВСЕГДА ЛИ ЭТО ТАК? ПОСМОТРИМ НА ПРОБЛЕМУ С ДРУГОЙ СТОРОНЫ. У КАКОЙ ИГРЫ ЕСТЬ ШАНС ПОЛУЧИТЬ ПЛОХУЮ ОЦЕНКУ? У ЛЮБОЙ. НЕ ВЕРИТЕ? СМОТРИТЕ САМИ.

Если игра слишком заурядна, ждите штампика «еще одна вариация на тему Doom of Warcraft». Если проект совершенно оригинален, мы говорим, что это вообще не пойми что такое, и разработчики прикрывают геймплейными закидонами свое неумение сделать нормальную, обычную игру. Если графика блещет новыми технологиями, мы скажем, что они прикрывают несостоятельность художников.
Если же к художникам придраться не удается, разработчиков можно обвинить в том, что они, объединившись с продавцами «железа», заставляют нас покупать дорогую аппаратуру, будь то новая видеокарта или целая консоль, хотя, поскрипев мозгами, то же самое можно было выдать и на платформах предыдущего поколения.
Если проект на них и вышел – напишем, что они «еле справляются со взваленным на них великолепием» и задним числом предложим разработчикам выпустить ту же игру на PS3. Если же игра позже выходит на PS3, ее релиз торжественно нарекается «попыткой выдоить из игроков еще немного денег за то, что они уже однажды купили».
Если игра использует современный движок или физический процессор – мы просто не увидим разницы.
Если игру можно пройти только одним способом, мы пренебрежительно назовем ее «линейной». Если путь игрока разветвлен и извилист, мы будем жаловаться, что приходится много бегать туда-сюда. Наконец, если авторы придумают способ быстро путешествовать между ключевыми точками, мы скажем, что это «нереалистично».
Если герой шутера от первого лица, наклонив голову, не видит своих ног, мы обозовем его «инвалидом». Если ноги есть, мы поругаем его за то, что он не умеет давать пинка. Если пинок работает, мы в ответ пнем протагониста за то, что он не отражается в зеркалах и в воде, и обозовем «привидением». Если он таки отражается, мы переключим внимание на руки и скажем, что в зеркале они находятся не в том положении, в каком их держит герой. И уж поверьте, ни в одной стрелялке положение рук от первого и от третьего лица не может совпадать, потому что это выглядит глупо.
Если враги ведут себя глуповато, мы вытащим на божий свет какое-нибудь запыленное издевательское определение вроде «искусственного идиота». Если противник умеет постоять за себя, мы упрекнем авторов в том, что они не подумали о начинающих игроках.
Разумеется, не отстанем мы от противников и после их смерти. Исчезающие трупы – моветон. Если же убиенные, на свою беду, не спешат удалиться с глаз долой, мы испробуем на них все виды оружия, и немедленно вывалим список претензий. Нужное подчеркнуть: кровь не течет; кровь течет, но некрасиво; кровь появляется не там, куда бьешь; тела не расчленяются; трупы принимают неестественные позы, дергаются после смерти либо слишком быстро коченеют; трупы не разлагаются, даже если оставить игру на несколько суток.
А ведь мы еще не говорили об оружии! Тут совсем просто: меньше десятка стволов – мало. Если же пушек больше десяти штук, наверняка их неудобно переключать, а какие-то из них обязательно дублируют друг друга.
Можно также издевательски похихикать над тем, как несчастный боец таскает с собой весь этот склад металлолома. Кстати, об оружии. Снайперка, с ее многократным увеличением, очень подходит для выискивания разных мелких недочетов – например, отсутствие трусов у персонажей женского пола.
Если трусы все-таки смоделированы, коллектив разработчиков торжественно нарекается «извращенцами».
Аналогичный «оружейному» подход можно применить к стратегиям, да и мало ли еще к чему. Мало юнитов (артефактов, заклинаний) – плохо, много юнитов (артефактов, заклинаний) – мало различий. Если различия есть, жалуемся, что в них можно и запутаться.
Если игра посвящена Второй мировой войне, мы назовем ее тему «заезженной». Если Первой мировой – скажем, что она вряд ли найдет свою аудиторию. Если действие происходит в космосе в будущем, мы ехидно намекнем, что войны космических крейсеров очень напоминают морские баталии Первой и Второй мировых.
Если новая игра сериала похожа на предыдущую, создатели «топчутся на месте». Если есть заметные нововведения, авторы «не соблюдают традиции».
Спортивные игры – вообще извращение. Спортом надо заниматься на улице. Пульт Wii – орудие убийства.
Если вы – русский разработчик, но в игре есть кампания за американцев, значит, вы не думаете об отечественном потребителе. Если от игры за версту несет русским духом – она «не имеет никаких шансов на западном рынке». Если вы – японский разработчик, ваши игры по определению гениальны, но вы, к сожалению, не сможете прочитать эту статью.
Тех, кто еще не потерял надежду услышать, чем все-таки выделяются хорошие игры, придется разочаровать. Игрожурналисты – народ своеобразный, они живут в совершенно ином мире. Стараясь выдать «объективное мнение», они могут, как мы только что показали, выставить в негативном свете прямо противоположные качества обозреваемых проектов.
Стоит лишь надеяться, что усилия разработчиков и пиарщиков приведут к тому, что конечный продукт чем-то зацепит журналиста, и, может быть, даже ему понравится. Но как и чем? Об этом в следующий раз.

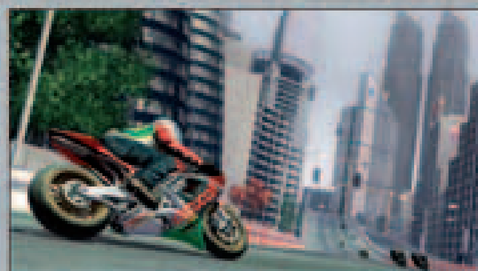


ВИРТУАЛЬНЫХ

БОЛЬШЕ ЧЕМ МОТОГОНКИ













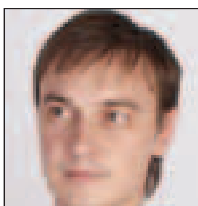
MotoGP '07

CLIMAX

WWW.MOTOGPTHEGAME.COM

Бука







Александр Бражник, пресс-секретарь, Sibilant Interactive

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПО ЗАКОНАМ ОНЛАЙНА

СВОБОДА ОБЩЕНИЯ С РЕАЛЬНЫМИ ЛЮДЬМИ В ВИРТУАЛЬНЫХ МИРАХ ВО МНОГОМ ОПРЕДЕЛИЛИ БЕШЕНУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ MMORPG. ОБЩЕНИЕ ИГРОКОВ ДРУГ С ДРУГОМ И ИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ВЫХОДИТ ЗА РАМКИ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА, НО РАЗВИВАЕТСЯ ПО ИГРОВЫМ ЗАКОНАМ. ВСЕПОГЛОЩАЮЩИЕ СТРАСТИ И НЕШУТОЧНЫЕ БАТАЛИИ РАЗГОРАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО В САМИХ MMORPG, НО И НА ПОСВЯЩЕННЫХ ИМ РЕСУРСАМ.

Сближение разработчиков и игроков, бесспорно, оказывается на руку и тем и другим: первые создают огромный виртуальный мир, в котором будут жить вторые. Сложно представить человека, который согласился бы переехать в новую квартиру, даже не взглянув на нее. Вот и к любой MMORPG поклонники жанра начинают присматриваться задолго до релиза. Дружба между игроками и разработчиками зарождается еще до выхода в свет самой игры. Традиционной площадкой для общения становится форум.

Поведение, сформированное у игроков многопользовательскими онлайн-играми, в полной мере переносится ими на общение внутри комьюнити-ресурсов, этим играм посвященным. В этом нет ничего удивительного: человеку, включенному в сообщество, удобнее использовать уже отработанную модель поведения. А коль скоро аудитория игровых форумов состоит из геймеров, внутри этих онлайн-сообществ действуют законы, применимые и в самих MMORPG.

И вот уже игроки объединяются в форумные гильдии еще не вышедших игр. Для быстрого нахождения сообщений «своих людей» используют одинаковые юзербары (по примеру гербов кланов). Не по одиночке, а группами добиваются от игроделов необходимой для их гильдий информации (рейд, где в качестве боссов выступают разработчики, а в качестве лута – лакомные сведения об игре). В свою очередь, разработчики в форумах и в блогах примеряют маски NPC-персонажей: информацией-то они обладают, но выдают ее строго дозированными порциями – ровно столько, сколько человеку необходимо знать до входа в онлайновый мир.

При этом NPC-разработчики не только распространяют информацию, но и собирают ее. Здесь же, в форуме. Сильно ошибается тот, кто считает, что «зафлуженность» форума – показатель невнимательного отношения разработчиков к ведущимся в сообществе дискуссиям. Нередко в споре между будущими игроками рождается истина. Случается даже, что первоначальные планы игроделов корректируются под влиянием пользователей форума. А с наиболее активными участниками сообщества полезно пообщаться и в «реале». Первое приглашение нескольких человек в офис Sibilant было воспринято в форуме с большой настороженностью. А уже через пару месяцев самые беспокойные фанаты появились у дверей компании вовсе без приглашения.

На финальной стадии подготовки к запуску бета-тестирования W.E.L.L. online нами было объявлено, что в связи с полной загруженностью всех отделов мы немного сбавляем обороты по предоставлению игровой информации в блоге и в форуме. После чего завсегдатаи форума принесли в офис компании... несколько ящиков пива (по бутылке каждому сотруднику). Судя по сообщениям в форуме, участники сообщества, будучи истинными MMORPG-игроками, восприняли нашу информацию как задел для квеста – придумать способ поддержки разработчиков, собраться в группу и осуществить план.

Так зародившаяся в онлайне идея вылилась во вполне оффлайновую акцию: «Каждому сотруднику – глоток фанатской любви!»

Несмотря на тесную связь между создателями игр и игроками, «своим» человеком для геймера всегда будет только геймер. Поэтому когда у нас появилась идея создавать видеодневники, рассказывающие о различных этапах разработки игры, мы нисколько не сомневались, что их ведущими должны стать участники уже сложившегося вокруг игры сообщества.

Таким образом мы сразу же отказались от опыта западных разработчиков, которые приглашают для видеоблогов профессиональных актеров или используют в качестве ведущего человека из компании.

Изначально была идея сделать ведущими парня и девушку. Но, объявив конкурс на это место и уже получая первые анкеты, мы пришли к выводу, что ведущими должны быть две девушки. Во-первых, подавляющее число онлайн-игроков – представители сильного пола, поэтому ставка на девичий дуэт кажется оправданной.

Во-вторых, несмотря на то, что девушек в конкурсе участвовало гораздо меньше, чем молодых людей, они с большим энтузиазмом подошли к выполнению задания.

Предлагая нашим будущим игрокам все новые формы интерактивного взаимодействия, мы стараемся предугадать, какой будет ответная реакция. Иногда ошибаемся и стараемся исправить свои ошибки, учитывая мнение сообщества, сложившегося вокруг проекта. Время от времени это же сообщество в открытую критикует наши действия, порой справедливо, порой – не очень. Но нашим главным оправданием является то, что мы неравнодушны к создаваемой нами игре, и стараемся услышать людей, для которых эта игра создается.

В свою очередь, судя по откликам в форуме и при личных беседах, мы видим в целом такое же отношение к нашей игре и к нам самим со стороны сообщества.

Форумное общение, блоги, видеодневники, конкурсы, всевозможные ингейм-опросы и игровые эвенты – все это сближает разработчиков с игроками, и в конечном итоге сказывается на общем уровне онлайнового проекта. Поэтому, подготавливая игрока к путешествию по виртуальному миру, разработчики резервируют за ним волну для обратной связи.







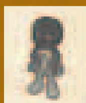


СУДЬБА ОПРЕДЕЛИЛА ИХ ПУТЬ
ВОЙНА СПЛОТИЛА В БРАТСТВО
СМЕЛОСТЬ СДЕЛАЛА ГЕРОЯМИ
ЭСКАДРИЛЬЯ
ЛАФАЙЕТ
СИМУЛЯТОР ВОЗДУШНЫХ БОЕВ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ
ВОЙНЫ ПО МОТИВАМ КУЛЬТОВОГО БЛОКБАСТЕРА
Flyboys™ Electric Distribution, Flyboys, Ltd. All Rights Reserved. ©2006 Electric Distribution, Flyboys, Ltd. All Rights Reserved. Electric Entertainment and the Electric Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electric Entertainment. © 2006 by G3 a division of JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, 8940 Liezen, Austria. ©2007 GFI. All Rights Reserved © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/









Автор:
Максим Михеенко
maxx@gameland.ru

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ КИТАЯ

Про китайских разработчиков слагают легенды (мол, тысячи людей днем и ночью неустанно трудятся по подрядам американских и японских игровых компаний и скоро отберут последние хлебные крошки у студий Восточной Европы), хотя большинство наших читателей вряд ли вспомнят хотя бы одну заметную «не-MMORPG» игру, созданную в Поднебесной.
Тем не менее игровая индустрия Китая переживает невероятный рост: сейчас здесь насчитывается свыше 40 миллионов геймеров (причем подавляющее большинство – любители MMO), а доход в сфере интерактивных развлечений за 2006 год приблизился к миллиарду долларов США, увеличившись более чем в полтора раза по сравнению с 2005 годом (данные американской аналитической компании Niko Partners). И это, заметьте, при беспримерном уровне пиратства.
По прогнозам аналитиков, к 2010 году количество китайских игроков превысит численность населения Великобритании, Германии и Франции и составит 63 миллиона человек. А в скором времени в страну придут все ведущие игровые издательства.
Китайские девелоперы и издатели очень неохотно идут на контакт с иностранной прессой, особенно западной, во многом из-за того, что жестко ограничены NDA (Non-disclosure agreement – договор о неразглашении информации) со стороны работодателей. Но «Стране Игр» удалось поговорить со сверхновой звездой игровой индустрии Китая – Юйтеном Чжаном (Yuteng Zhang). Интервью с ним читайте в конце статьи.

Пиратству и в Китае бой!

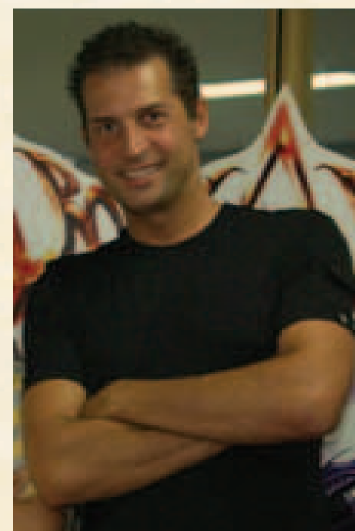
Хотя разгул пиратства в Китае стал притчей во языцех, положение потихоньку меняется. Если раньше рынок лицензии составлял каких-то жалких 1-2%, то сейчас он растет, и растет значительно. Во многом и благодаря обилию MMORPG, где китайским игрокам приходится платить наличностью за обмундирование, оружие и различные бонусы для своих персонажей.
Если каких-то 5-7 лет назад китайские пираты чувствовали себя в безопасности, сейчас их вполне могут затащить в суд и даже выдвинуть обвинения и потребовать денежную компенсацию! Показателен случай, когда в 2004 году японская корпорация Koei выиграла процесс против пекинской компании Polystar Digital, уличенной в продаже пиратских версий Sangokushi IX (Romance of the Three Kingdoms IX) для PC на территории соседнего Тайваня. Заметим, что лицензионные версии в среднем продаются по цене 120–150 юаней (13–15$), в то время как «пиратку» можно купить за доллар-два.











Shanda Interactive Entertainment

Shanda Interactive Entertainment – один из ведущих разработчиков и издателей онлайновых игр на территории Китая. Основанная в декабре 1999 года как фирма, нацеленная на сетевой сектор, Shanda сделала невероятный рывок всего за несколько лет, «попав в волну» бурно растущего рынка интерактивных онлайновых развлечений Поднебесной. Сейчас у Shanda семь полноценных MMORPG с активной аудиторией свыше 1.5 миллионов человек, пять «казуальных» игр с числом подписчиков в 2.5 миллиона, а также собственный центр технической поддержки, внутренние студии разработки и лицензирования.

Основные вехи:

Сентябрь 2001 – Shanda начинает наступление на зарождающийся онлайновый рынок страны, начав открытое бета-тестирование MMORPG The Legend of Mir II.

Ноябрь 2001 – Оценив перспективы, компания осуществляет коммерческий запуск The Legend of Mir II.

Май 2002 – Издатель открывает круглосуточную службу поддержки онлайн-проектов.

Октябрь 2002 – Менее чем за год количество игроков в The Legend of Mir II достигло 600 тысяч человек.

Февраль 2003 – Shanda вкладывает деньги в разработку новых проектов – в частности, Bothtec's Ginga Eiyuu Densetsu VII. Цель – онлайновый рынок Японии.

Апрель 2003 – Коммерческий запуск Fortress II. Реализация системы онлайн-платежей, благодаря покупке Shulong Technology Development Co – провайдера всевозможных sms-сервисов.

Июль 2003 – Бета-тестирование The World of Legend, первой онлайновой игры компании.

Октябрь 2003 – Коммерческий запуск The World of Legend.

Февраль 2004 – Цзюнь Тан (Jun Thang), бывший президент Microsoft China, присоединяется к Shanda и занимает должность президента компании. Начинается бета-тестирование The Sign – первой трехмерной онлайновой игры студии...

Апрель 2005 – Shanda и американская компания Turbine запускают Dungeons & Dragons Online в Китае.

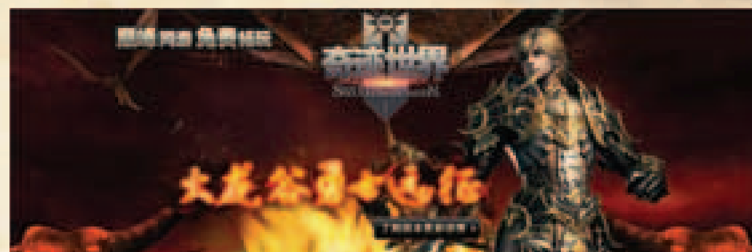
Игрография

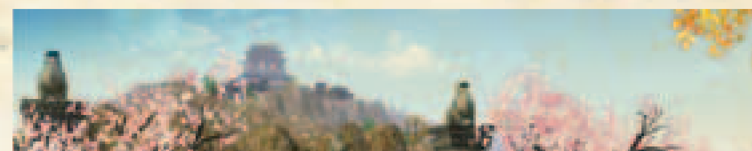
The Legend of Mir II в Китай стараниями Shanda пришла из Южной Кореи. Говоря начистоту, проект был довольно средненькой MMORPG, но появился в нужный момент и добился признания со стороны китайских игроков, став самой популярной онлайн-игрой в 2002 и в 2003.
The World of Legend – первая MMORPG, разработанная внутренней студией Shanda. Добилась популярности благодаря симпатичной двухмерной графике, продуманной ролевой системе и частым обновлениям, патчам и хорошей технической поддержке. Является первой частью трилогии Genesis of the Century.
The Sign. Построенная на собственном трехмерном движке, игра представила на суд геймеров инновационный «широкоэкранный» интерфейс и ощущения «как в настоящем азиатском кино». Трехмерность позволила игрокам с легкостью менять внешний вид персонажей и оружия и наслаждаться настоящими эмоциями на лицах виртуальных аватаров.
Kong-Fu Masters – трехмерные онлайновые драки в духе и стилистике легендарного китайского фильма «Крадущийся тигр, невидимый дракон», созданные компанией JoyChina Network Technologies и приобретенные осенью прошлого года Shanda для издания за пределами Китая.
С продвижением Kong-Fu Masters за рубеж у Shanda связаны поистине наполеоновские планы: для западных игроков она будет первой столь сильно рекламируемой MMORPG из созданных непосредственно в Китае. А чтобы привести проект в соответствие со вкусами привередливой западной публики, специалисты Shanda пригласили независимого консультанта – Дэвида Пэрри (David Perry) – звезду американской игровой индустрии, основателя Shiny Entertainment, ответственной за Earthworm Jim, MDK, Messiah и Sacrifice. В Shanda верят, что Kong-Fu Masters (и именно так – через «о» – рекомендует называть игру издатель) не затеряется среди многочисленных многопользовательских игр благодаря использованию китайского фольклора и старейших в мире единоборств. И ради достижения этой цели Shanda готова задействовать все свои возможности. Сейчас Kong-Fu Masters проходит бета-тестирование и готовится к релизу в США.
Magic Land – внутренняя разработка Shanda, нацеленная на детскую и подростковую аудиторию. Выделяется роскошным визуальным стилем. Примечательна тем, что в июле 2005 Министерство Культуры КНР, которое в штыки принимало любые онлайновые развлечения, рекомендовало Magic Land китайским подросткам.

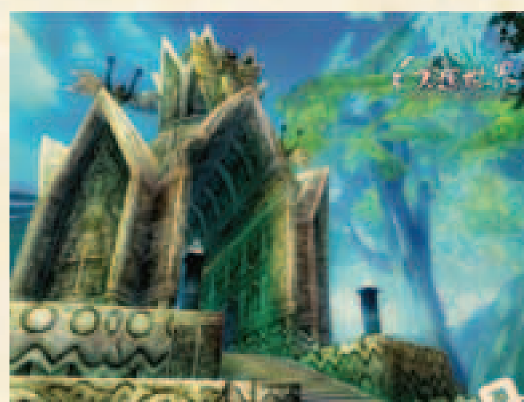
The 9

Онлайновый игровой оператор и разработчик, основное занятие которого – обслуживание MMORPG на всей территории Поднебесной. Девиз и название компании подкупает: «Game is the 9th Art» (игра – девятое искусство).

Список доступных онлайновых игр обширен: это и экзотические MU, Granado Espada, Huxley, Emil Chronicle Online, и широко известные Guild Wars и Ragnarok Online 2. А настоящим бриллиантом в библиотеке игр китайского оператора является, бесспорно, World of Warcraft. Именно The 9 получила лицензию на распространение и поддержку китайской версии нетленного хита Blizzard. К слову, от всемирной истерии по поводу WoW китайские геймеры, обычно отличающиеся специфическими пристрастиями, не остались в стороне: почти сразу после запуска World of Warcraft стала самым популярным онлайновым проектом в Китае. Также компания уже заключила партнерское соглашение со студией Flagship о лицензировании давно ожидаемой игры Hellgate: London. Сумма сделки составила ни много ни мало $35 млн., а The 9 рассчитывает вернуть вложения выплатами игроков за сетевую часть будущего шедевра Билла Роппера.
Не оставляет компания без внимания и внутренние разработки: ее первая MMORPG Joyful Journey West хоть и оказалась далеко «не фонтан», все же была успешно запущена, а сейчас в The 9 идут работы над первой онлайновой трехмерной RPG с романтичным названием Fantasy Melody Online. Игра находится в разработке уже свыше трех лет и представляет собой уникальную комбинацию экшна и пошаговых боев с примесью RPG. Посмотрим, что получится у предприимчивых китайцев.
Разумеется, такой лакомый кусочек, как быстро растущая The 9, не остался без внимания акул мировой игровой индустрии. Вездесущее американское издательство Electronic Arts в мае этого года отрапортовало о заключении стратегического договора с китайской компанией. Стоимость сделки составила $167 млн., EA получила 15% акций игрового оператора, а The 9 достались права на дистрибьюцию FIFA Online (весьма популярный спортивно-казуальный проект, уже запущенный EA в Южной Корее).









Object Software Limited

Object Software Limited – один из старейших разработчиков компьютерных игр и развлекательного софта для PC в Поднебесной, расположенный в Пекине. Со времен основания в 1995 году Object разработала и выпустила шесть однопользовательских (что для Китая, где каждая студия делает только MMORPG, безумная редкость) и четыре онлайновые игры, успешно запущенные в Китае благодаря сетевому подразделению Object Online.

Игрография

Hooves of Thunder (1995) – первенец Object Software. Первая компьютерная игра, разработанная на материковом Китае и благополучно изданная в США, получившая к тому же хорошую западную прессу. Перед выходом за рубежом игра прошла кардинальную переработку из первоначального DOS-режима под Windows.
Metal Knight (1998) – своеобразная RTS с роботами в стиле Command & Conquer, лицензированная и выпущенная в Гонконге, США, Италии и на Тайване. Отличительной особенностью было то, что игрок мог сам мастерить роботов из разных деталей.
Fate of Dragon (2000) – самая успешная однопользовательская разработка Object Software. Стратегия в реальном времени, основанная на известной исторической новелле Romance of the Three Kingdom, игра стараниями Eidos Interactive вышла во всем мире и завоевала признание игроков и журналистов.
Dragon Throne: Battle of Red Cliffs (2001) – продолжение и развитие идей, заложенных в Fate of Dragon. Была выпущена в США, Японии и Корее, а в 2003-2003 году – и на территории Европы.
Prince of Qin (2002) – action/RPG, посвященная периоду после смерти первого императора Китая в 210 году до н.э. Выпущена в Китае, США, в Японии (компанией Capcom) и Корее, в Европе, Австралии и Новой Зеландии. В России ее издавала фирма «1С».
Seal of Evil (2003) – предыстория Prince of Qin, посвященная событиям за 15 лет до ее начала. В России выпущена «Новым Диском».
World of Qin (2003) – двухмерная бесплатная MMORPG, на родине известная как Tianjiao. Ничего особенного.
World of Qin 2 (2005) – изометрическая ролевушка, предыстория World of Qin. До сих пор поддерживается в Китае как Tianjiao 2, доступна также в Австрии, Германии и Швейцарии благодаря оператору gamigo AG.
World of Qin 2: Phoenix Dancing (2006) – дополнение ко второй части, в Китае известное как Feng Wu Tianjiao.
Dragon Throne Online (2006) – первая трехмерная игра компании, сейчас доступна бесплатно как Ao Shi Online.

Фермерство XXI века (chinese gold farmer)

По всей Поднебесной раскиданы десятки и сотни тысяч официальных студий и кустарных мастерских по выращиванию виртуальных персонажей и добыче эксклюзивных вещей, оружия и золота в MMORPG. Денно и нощно тысячи китайских «фермеров» играют в онлайновые игры (в первую очередь это, конечно, World of Warcraft, EverQuest II, Lineage 2), хотя «игрой» это назвать можно с очень большой натяжкой. Для большинства уход в виртуальный мир – способ отвлечься от повседневной бытовухи или просто средство отдыха после изматывающего рабочего дня, но для китайских «фермеров» это, пожалуй, чуть ли не единственная возможность получить достойный заработок для обеспечения себя и своей семьи. Кропотливо выращенных и прокаченных до нужного уровня виртуальных персонажей позже продают через интернет-магазины и напрямую богатым и не очень покупателям из Западной Европы, США или Японии. Которые и начинают по-настоящему играть купленными высокоразвитыми героями, не заботясь о постоянной прокачке и не опасаясь быть убитым первым попавшимся игроком. Про безымянных «родителей» позже уже никто, конечно, и не вспоминает. Хотя, верите или нет, говорят, порой «фермерам» бывает очень трудно расстаться с персонажем, с которым они так сближаются за несколько недель скитаний по миру WoW или Lineage.

Отдельной строкой идут так называемые «Chinese gold farmer» (кстати, это словосочетание уже вошло в Urban Dictionary – постоянно обновляемый английский словарь городского сленга) – люди, которые, подобно виртуальным шахтерам, в прямом смысле добывают деньги на просторах виртуальных миров. И хотя разработчики многопользовательских RPG (Blizzard, Sony, NCsoft) упорно борются с этим явлением, подрывающим игровую экономику, количество такого рода «золотых приисков» и охотников за виртуальными наличными меньше не становится. Только представьте: целыми рабочими днями они убивают самых опасных монстров в игре, выигрывают многочисленные PvP-сражения, охотятся за дорогущими артефактами, и все это лишь для того, чтобы в один прекрасный момент превратить виртуальную наличность в реальную. Порой заработок «шахтеров» мира WoW достигает 250 долларов в месяц. Для Китая это большие деньги.

Шанхай

Крупнейший город Китая с населением свыше 16 миллионов человек, важнейший морской порт всего мира и третий по величине финансовый центр после Нью-Йорка и Лондона. «Город будущего» – как многие в шутку говорят о Шанхае. И с этим трудно не согласиться: современные небоскребы, величественные правительственные здания, рестораны, по форме напо-





минающие летающие тарелки, даже жилые дома в городе и те неповторимы – различаются по высоте, цвету и дизайну, словно явившись из футуристических голливудских фильмов. Сейчас, кажется, каждый божий день в городе растут как грибы все новые и новые офисы ведущих мировых IT-компаний. Но самое интересное не это. Шанхай, благодаря прекрасно развитой инфраструктуре и при этом значительной дешевизне, словно огромный магнит, привлекает таланты со всего мира – в город приезжают профессионалы со всей Азии, Европы и даже из США. Одних манит высокий уровень жизни, других – непередаваемое очарование технического прогресса, третьих – настоящий сплав культуры Запада и Востока. Даже уровень преступности в мегаполисе удивительно низкий, и куда ниже, нежели в Нью-Йорке, Лос-Анджелесе и Лондоне.

Про Ubisoft Shanghai вы уже давно знаете, равно как и о созданных ею играх (Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, сейчас работает над Tom Clancy's End War), а вот недавно и легендарная Epic Games (Unreal, Gears of War) открыла в Шанхае собственное подразделение, задачей которого станет создание nextgen-графики для будущих проектов от Epic.

Аутсорс

Аутсорс-студии в игровой индустрии (outsource) – компании, занимающиеся профессиональным выполнением удаленных заказов по графике, видеороликам, дизайну уровней, музыке и звуку для других разработчиков. В последнее время такие студии по всему миру растут как на дрожжах, особенно в Восточной Европе, Китае и Индии.

У китайцев аутсорс стал чуть ли не национальной политикой. По данным исследователей, его оборот составляет сотни миллионов долларов в год, причем большинство заказов приходится со стороны японских клиентов, а количество крупных аутсорс-компаний в Поднебесной доходит до сотни. Почему выбирают Китай? Аналитическая компания Niko Partners LLC в рамках саммита China Joy проводила всестороннее исследование мирового рынка аутсорса и пришла к выводу, что стоимость китайских удаленных разработчиков на 40–60% меньше, нежели их коллег из Западной Европы или США. Единственное, что все еще останавливает западные издательства от полного переноса производственных мощностей в Китай, так это уровень разработчиков Поднебесной. Пока он еще недостаточно высок, чтобы удовлетворить нужды европейских и американских издательств, да и далеко не всегда стабилен. Но спрос рождает предложение, а навыки имеют обыкновение совершенствоваться, поэтому в скором времени китайскую игровую индустрию ожидают новые крупные заказы.

Virtuos

Virtuos – отличный пример возможной компании будущего. С генеральным директором-американцем с большим опытом работы в игровой индустрии, со штатом и рабочими мощностями в Китае, с лучшими в стране специалистами. Сейчас коллектив Virtuos составляет более 150 человек, и компания постоянно растет. Месторасположение – Китай – играет очень важную роль в становлении студии: разработка игр здесь не только часть современного искусства, но и отличный способ достойно заработать для молодежи и участвовать в формировании, пожалуй, самого большого рынка электронных развлечений в мире. Virtuos на сегодня одна из самых значимых аутсорс-студий по разработке для Xbox360, PS3 и PC. Доказательством этих слов может служить сотрудничество с Atari/Eden в создании высококачественной графики и моделей автомобилей для проекта Test Drive Unlimited.

Наши в Китае

В декабре 2004 один из ведущих и старейших российских издателей компьютерных игр – компания «Бука» – начал наступление на китайский рынок электронных развлечений. Был открыт офис в Пекине. Но что случилось дальше?

? Какие цели преследовала «Бука» в Китае, кто был идеологом этого направления?
Рынок компьютерных игр Поднебесной в то время составлял $120 млн., а через два года после нашего на него выхода сократился до $5 млн. А онлайновый рынок за эти же два года вырос до миллиарда долларов. И, так как у нас не было онлайн-проектов, мы ушли с рынка. Мы планировали экспансию на страны БРИК (Бразилия, Россия, Индия и Китай – *Прим. ред.*), и выход на китайский рынок был первым шагом. Но с приходом финансовых инвесторов и покупкой ими части «Буки» поменялась стратегия, и мы стали работать только для России. Идеологом этого направления был Игорь Устинов.

? Расскажите о китайской игровой индустрии глазами издателя.
Все, что можем сказать, это то, что рынок очень закрытый.

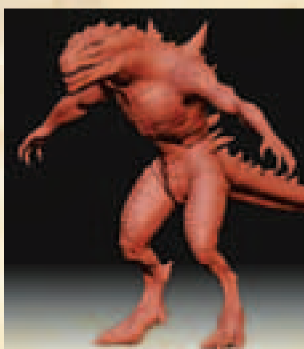
? Что стало с отделением «Буки» в Китае? Что удалось сделать, что пошло не так? Какой урок вы для себя вынесли?
Отделение закрылось. Вывод из этого мы сделали один: следить за изменениями рынка. Слишком стремительно он поменялся, а мы не сумели быстро перестроиться.

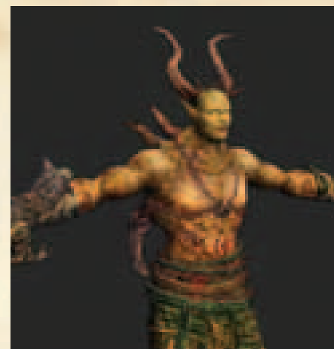
? Какое будущее вы связываете с китайскими разработчиками? Есть ли в Китае проекты, которые вам интересны?
Рынок разработчиков Китая очень слаб. Там преобладают компании, работающие на гигантов вроде Ubisoft, которые заказывают региональному представительству разработки на новые платформы. Китайский рынок интересен нам с точки зрения продажи наших продуктов, но не покупки китайских игр.

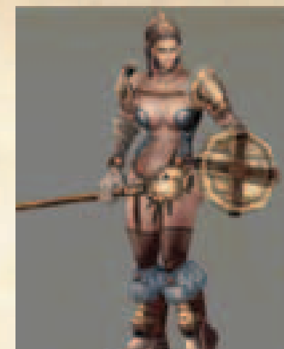
? Как считаете, что ждет в будущем игровую индустрию Китая? Бурный рост, как и последние несколько лет? Или начнется спад и застой?
Рост уже произошел, онлайновый рынок вырос на порядки. Думаем, что рост рынка Китая продолжится, а его скорость немного снизится, так как бум все-таки имеет свойство заканчиваться.

? Собираетесь ли вы в будущем заказывать что-то на аутсорс китайским студиям?
Мы, как издатель, не можем ничего заказывать на аутсорс. А вот разработчики, работающие с нами по контракту и передающие нам права на игровые продукты, насколько я знаю, не работают с китайским аутсорсом. Сейчас по совокупности показателей цена/качество/удобство выигрывает Украина, хотя я не исключаю, что из-за роста цен кто-то в ближайшие два года начнет сотрудничать с китайскими студиями.









Юйтен Чжан (Yuteng Zhang)

Юйтену 28 лет, он живет в Тяньши (Tianjin), большом красивом 12-милионом городе на севере Китая, и работает ведущим художником в студии Easoute Software, а также удаленно сотрудничает с лучшими студиями Южной Кореи и США.

PROFILE

1. **Полное имя:** Юйтен Чжан (Yuteng Zhang).
2. **Дата рождения:** 9 ноября 1978.
3. **Никнейм:** Darth.Perry.
4. **Специализируется в:** персонажах, текстурах.
5. **Работал над:** Monkey King (Gmax Game Shanghai), Dungeon Runners (NC Austin), Dracula (Easoute software).
6. **Последняя впечатлившая игра:** Gears of War.
7. **Обычно одет:** в самое обычное.
8. **По жизни любит:** музыку, автомобили, животных, Star Wars (причем ситхов даже больше, чем джедаев).
9. **Не любит:** скучных ленивых мужиков, баклажаны.
10. **Девиз:** Завтра будет новый день.

Один рабочий день китайского разработчика игр

7:00 – Просыпаюсь...
8:00 – Гуляю с собакой.
8:20 – Проверяю электронную почту.
8:30 – На велосипеде до студии...
9:30 – Проверяю, как кто работает (я – ведущий художник проекта как-никак), приступаю непосредственно к работе.
12:00 – Время обеда. Играем в Need for Speed с друзьями по студии.
13:00 – Работа, работа, работа...
18:00 – Проверяю, кто что сделал за день, отпускаю всех сотрудников по домам.
20:00 – Возвращаюсь домой.
21:00 – Проверяю электронную почту, приступаю к новой работе.
1:30 – Ложусь спать...



«Пиратия»

В конце сентября на отечественном рынке появится «Пиратия» – локализация китайской MMO King of Pirates Online. Разработчики из Moli Group обещают отправить нас на пиратской шхуне в путешествие по анимешному миру и познакомить с невиданными доселе монстрами из древних китайских сказок. «Пиратия», как и все азиатские сетевые RPG, предлагает «условно-бесплатную» модель: играй бесплатно, но если хочешь стать крутым– плати за одежду, оружие и корабли. Геймплей также сохранит региональные особенности: долгую прокачку персонажа и обилие нефункциональных, но привлекательных безделушек, которыми можно украсить героя.

? Приветствуем, Юйтен! Расскажите немного о себе.

Всем привет! Я родился и живу в своем родном городе Тяньши. Рос как обычный мальчик, ничем особым себя не проявил, пока в юности не увидел мультсериал «Трансформеры» – и... загорелся! Захотелось создать что-то свое, похожее. Увлекся рисованием, компьютерной графикой... с тех пор все и пошло! Когда окончил школу, подумал, что карьера архитектурного дизайнера или дизайнера веб-сайтов – хороший выбор. Легко освоить, легко найти работу... изучал Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw, неустанно работал в течение трех лет.
А в 2003 вдруг понял, что запал прошел и веб-дизайном заниматься уже неинтересно. Ушел с работы и начал оттачивать навыки трехмерного моделирования. Спустя несколько месяцев стал работать удаленно, через Интернет, нашел там много друзей с такими же увлечениями и тягой к созданию игр. Один из них жил в Шанхае и, посмотрев мои работы (которые, как я теперь понимаю, были ужасны), пригласил меня на работу к себе в студию.

? А что представляет собой разработка игр в Китае?

Китай – самая большая по населению страна в мире, у нас и одно из самых больших сообществ геймеров (50–80 миллионов человек). Может быть, вы слышали о Shanda? Очень знаменитый и уважаемый китайский издатель. Он запустил в стране южнокорейскую MMORPG The Legend of Mir II. Так вот, прибыль от этой игры исчисляется сотнями миллионов долларов – это миллиарды китайских юаней!
Поэтому профессия разработчика игр в Китае – это очень хороший путь к достатку. И с каждым годом число желающих зарабатывать созданием игр на богатую жизнь неуклонно растет, что ведет к конкуренции и бурному росту рынка.

? Мы слышали страшные истории про китайские аутсорс-студий по разработке компьютерных игр, в которых тысячи сотрудников трудятся в две, а то и в три смены над графикой для проектов японских издательств. Правда ли это?

Боюсь, что да, это правда. Многие международные игровые компании открывают отделения в Китае. Все знают, что Китай – недорогая для производства страна с дешевой рабочей силой. К примеру, наем одного китайского художника или программиста средней руки обойдется руководству студии в $200~500 в месяц, ветераны китайского игропрома получают $1000~2000, и лишь единицы – больше.
Но двести долларов в Китае и в США – это две большие разницы, и мы на самом деле не то чтобы жалуемся (китайские рабочие на фабриках и заводах получают и того меньше – $100 в месяц...)

? Куда бы вы хотели поехать работать? В США?

В США сложно попасть... Моя мама живет в Канаде, поэтому, возможно, однажды я туда рвану... а вообще мне нравится Австралия. Еще я просто сумасшедший фанат id Software! Играл во все выпущенные ими игры... работать вместе с Джоном Кармаком – моя безумная мечта!

? Чем вы занимаетесь сейчас?

Работаю неполный рабочий день – помогаю другу в Easoute Software, работая ведущим художником на проекте Dracula, в остальное время выполняю удаленно заказы по Интернету для самых различных клиентов.

? Для чего в первую очередь вы работаете?

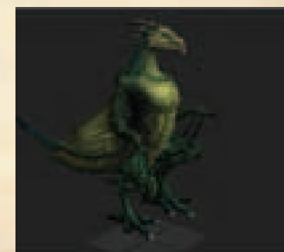
В первую очередь – для самого себя. Надеюсь, стану очень известным игровым художником! Помню, первой моей «пробой пера» в 3D Max была... голова девушки. Увидел как-то видеоролики одной из Final Fantasy с ее невероятно проработанными персонажами и очень захотел сделать полностью трехмерную девушку! Когда я закончил ее, она казалась мне самой красивой женщиной на Земле, даже, пожалуй, красивее моей подруги... а вот на утро следующего дня я вдруг понял, что получившаяся модель на самом деле ужасна. Думаю, вряд ли бы кто-то захотел бы взять такую «красавицу» в жены в реальном мире!

? А вы хардкорный игрок? Во что играете вечерами?

Я помешан на игре в Quake III, когда-то под никнеймом ==FB==techsky я был профессиональным кибератлетом. Сейчас свободного времени все меньше. Еще обожаю сериал Need for Speed. И хотя в NFS играю очень хорошо, в реальной жизни машину вожу просто ужасно.

? Кем, как вы думаете, станете через дюжину лет?

Надеюсь, я все еще буду игровым художником. Но если даже отличный художник из меня не выйдет, все равно буду любить компьютерные и видео-игры, стремиться поделиться своим искусством с людьми и создавать новые виртуальные миры! СИ



Наши в Китае-2

Команда отечественных разработчиков Katauri Interactive («Космические Рейнджеры», «King's Bounty. Легенда о Рыцаре») побывала в Поднебесной и с удовольствием рассказала читателям СИ о своем путешествии. На наши вопросы ответил Дмитрий Гусаров, генеральный директор студии.

? Как и во что играют китайцы?

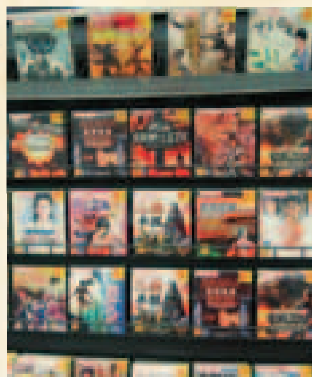
! Я видел далеко не весь Китай... вообще сразу заметил игровые интернет-клубы. Там висят всякие плакаты с непонятными, но очень симпатичными играми. Единственный понятный плакат – с World of Warcraft. Из любопытства заглянул в пару клубов. Народ рубится в игры, подобные Ragnarok и Final Fantasy. На экранах все в китайских иероглифах, ничего не понятно, но красиво. Мне было интересно: никаких тебе спецназовцев, танков, Второй мировой. Все очень необычное, сразу ощущение какого-то праздника в душе. Понравилось, что даже девчонки играют, приятно, у нас такого во Владивостоке не бывает.

? Какие цены, выбор игр, как там с пиратством?

! Игры продаются в супермаркетах, как и в России. Только у них они большие, и их много. Выбора тоже предостаточно. На главных полках стоят диски с незнакомыми нам мультяшными картинками, на них высокий спрос, как и цена, и они явно лицензионные. Более знакомые нам проекты стоят на полках отдельно, упакованы в более дешевые конверты, кстати, видов упаковки там намного больше. Затем есть полки третьей категории, там лежит все остальное, очень много всего. При желании легко найти игру даже десятилетней давности. Стоят диски этой категории просто смешные деньги: около 30 рублей. Из Китая можно привезти хоть тонну устаревших игр и музыки.

? Как вообще жизнь в Китае, ощущение?

! У китайцев все с размахом. Живут они в футуристических городах, у них все большое, небоскребы везде, огромные проспекты, площади, парки. Все люди работают, при этом не ругают власть за жизнь. Например, я видел город изо льда, и это примерно в тысячу раз больше, чем та фиговина, которую можно увидеть у нас на главной площади Владивостока. Целый ледовый город со зданиями в натуральную величину по 3–5 этажей китайцы строят за неделю! Зарплаты там маленькие, но и жизнь недорогая. Надо признать, что в России в некотором смысле люди живут даже хуже. И это при том, что Китай продолжает развиваться, а мы нет. Граница с Китаем и Россией, знаете, как выглядит? У нас стоит старая позорная будка, разбитая дорога, а на той стороне – цивилизация, которую видно сразу из окна автобуса...







«СИ» в Японии: WONDER FESTIVAL И COMIKET




Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

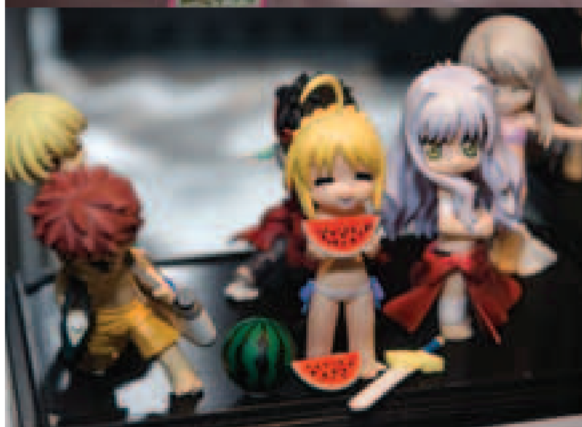



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

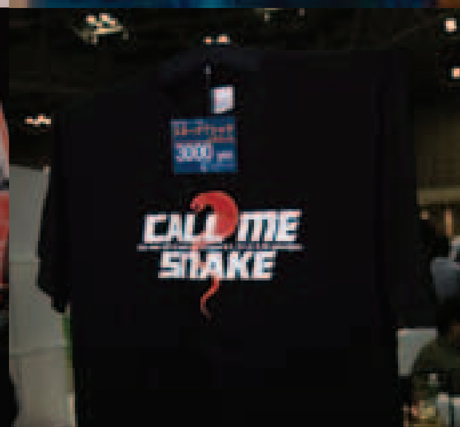
Даже самые закоренелые японские отаку, которые неделями чахнут дома над запасами аниме и манги, дважды в год выбираются в «свет» на главные выставки достижений соотечественников-энтузиастов: Wonder Festival и Comiket. Лишь тут можно купить редкие и уникальные вещи знаменитых и абсолютно неизвестных авторов, продать плоды своих художественных трудов, попасться на глаза рекрутерам ведущих компаний и пообщаться с единомышленниками со всей относительно необъятной родины самураев. Отчет про нашу поездку на зимний Wonder Festival вы могли прочитать в «СИ» №232, а этим августом нам удалось попасть на оба конвента.















Wonder Festival

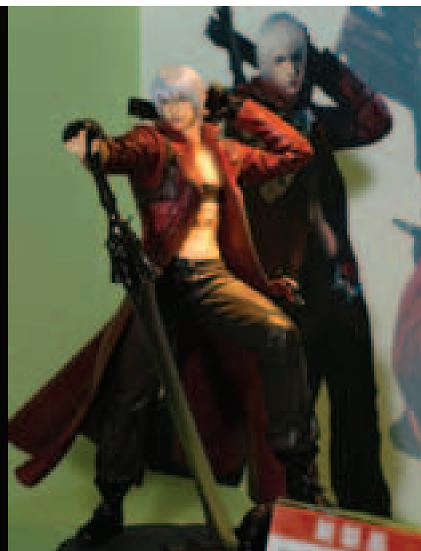
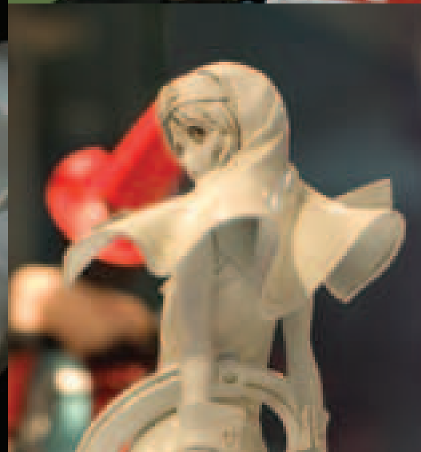
Еще год назад самые обворожительные пластиковые красотки существовали исключительно в версиях «покрась сам», и на большинство вопросов о статуэтках любимых героев и героинь ответ был всегда один: «Официальных не существует, но если не лень собирать, можно поискать у вольных скульпторов». При этом японские творцы, как и сейчас, не слишком-то рвутся отправлять модели И-но из Guilty Gear XX или «линеечных» эльфиек за границу. Неровен час, проснутся правообладатели: лицензия на торговлю фигурками по мотивам чужих произведений выдается только на время выставок-продаж вроде Wonder Festival. Да и тираж у большинства таких «гаражных наборов» крошечный. И хотя тайцы с китайцами неутомимо штампуют копии,

Где купить?

Продажей и доставкой фигурок занимаются многие Интернет-магазины. Для покупок на зарубежных сайтах вам потребуется кредитная карточка (лучше потратиться на Visa Classic, так как Cirrus не везде принимают).

http://www.hlj.com
http://www.1999.co.jp/eng
http://www.animebox.ru



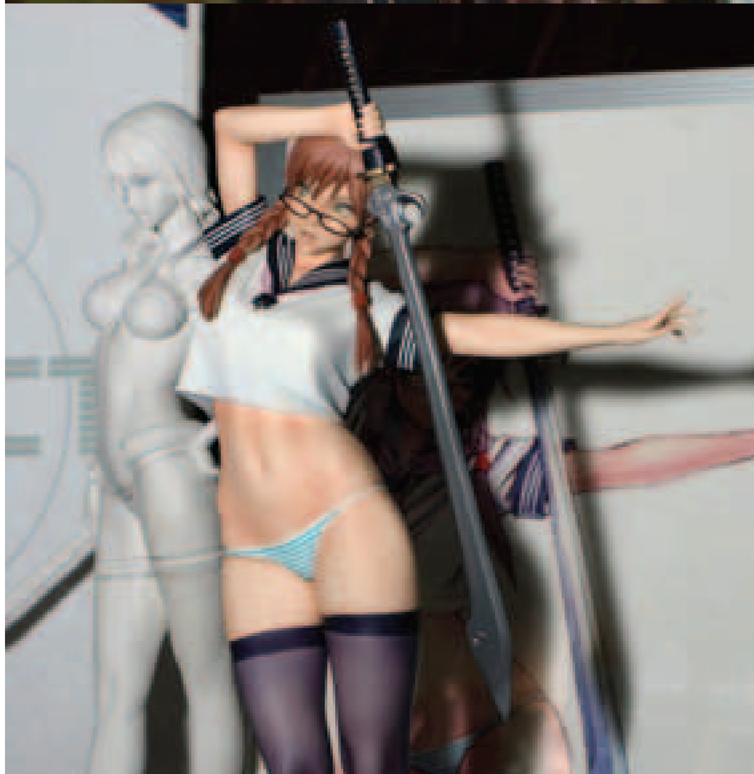






сборка – дело не сиюминутное, требует возни с инструментами, и многим представляется невообразимо сложным занятием.

Производители готовых статуэток откликнулись на пожелания фэнов не сразу, но на нынешнем летнем Wonder Festival стало окончательно и бесповоротно ясно: курс на PVC – воплощения героев популярных сериалов и игр в дешевом поливинилхлориде – взят, и немало бывших и будущих «гаражных» эксклюзивов непременно доберется до широкой публики. Причем в таком виде, что их можно будет сразу ставить на полку. И хотя PVC пока что далеко до идеального сходства с покрашенными вручную прототипами, качество производства постоянно растет. Заодно расширяется и ассортимент. У нового аниме-сериала вроде Code Geass нет отбоя от поклонников? Художник рисует таких сексапильных барышень, что фэны от них без ума? На каждый повод у компаний находится ответ. Как и раньше, в первую очередь учитываются пожелания покупателей-парней, но находятся и те, кто не забывает о девушках. К примеру, издательство Kotobukiya наравне с новым скульптурным воплощением чертовки Этны из Disgaea представило





Данте (времен Devil May Cry 3), Тёсокабе Моритику и Масамуне Дате из Devil Kings 2, а также безымянного героя и Акихико Санаду из Persona 3.
Кого из героинь игр вспоминают чаще других? Не увядает слава Май Сирануй (на этот раз она вдохновила скульпторов из Goodsmile), по-прежнему в почете Kos-Mos, и не за горами тот день, когда к ней присоединится T-Elos (Alter). Еще одну статуэтку И-но (и Бриджет – за компанию) готовят в Max Factory. Серию экшн-фигурок Final Fantasy VII Play Arts в ноябре пополнят Юффи, Рено и Кадаж; в декабре выйдут Тифа, Айрис и Клауд (вся троица приоденется в костюмы из игры, а не фильма Advent Children). Правит балом Сейбер, отважная рыцарша из хентайного «симулятора знакомств» – ее лепят все, кому не лень.







Снова о NGE

Сентябрьская премьера полнометражника «Evangelion:1.0 You Are (Not) Alone» превратила и так не пересыхающий уже двенадцать лет ручеек «евовского» мерчандайза в бурный маркетинговый поток. Полки магазинов, уличные афиши, реклама в метро, даже обложка японского Rolling Stone – отовсюду смотрят красные глаза самой знаменитой в истории аниме альбиноски. Естественно, что на мероприятиях уровня Wonder Festival или CharacterShow среди пестрого многообразия мелких участников возведены целые стенды с магазинами, косплеерами, многометровыми «ЕВАми» и копьями Лонгиния в натуральную величину. Уж что-что, а доить кошельки фанатов Gainax умеет не хуже Лукаса. Но за NGE им можно простить любую меркантильность. Заслужили.





Comiket

Более 10 тысяч участников и свыше 550 тысяч посетителей за три дня – таковы итоги уже 72-ой по счету выставки-продажи самиздата Comiket, которая проходит в Японии дважды в год, в конце декабря и в середине августа. Фантастическое изобилие любительских комиксов (или «додзинси», как их называют потомки самураев) и уникальная возможность вживую лицезреть своих кумиров-художников, а то и получить автограф – таким представляется Comiket издалека, когда читаешь про него в сети и только предвкушаешь поездку. Не пугают даже фотографии легендарной, видной из космоса километровой очереди на вход. Наоборот, сердце наполняется гордостью за мощь фэндома и его неукротимую волю. Но стоит переместиться с googlemaps на грешную землю вокруг павильонов Tokyo Big Sight, как мир внезапно предстает далеко не столь радужным.









Ласковое утреннее солнышко превращается в геену огненную и пытается убить неразумного туриста. Пара часов под палящими лучами, и вот уже скорая увозит первых павших. Лишь зонтик от солнца и запас холодной воды дадут шанс выдержать сорокаградусную уличную жару и добраться до кондиционированного оазиса выставочного центра. Но тут подстерегает новая беда – поистине муравьиная дисциплинированность колонны отаку внутри здания оборачивается суетой развороченного муравейника. Куда там утреннему часу пик в московском метро! Даже легендарные старушки с сумками-тележками – ничто по сравнению с девочками-яойщицами, вооруженными чемоданами на колесиках. Тут, в эпицентре своего безумия, они не боятся никого и ничего, даже иностранцев.

Неотъемлемой частью Comiket традиционно является косплей. Щеголять костюмами и устраивать фотосессии разрешается только в специально отведенной зоне – терраске на втором этаже, которая удачно сочетает в себе солнечное пекло и плотную беспорядочную толпу. Забудьте аккуратные очереди из фотографов и позирующих на однородном фоне косплееров. Тут не Wonder Festival и не TGS. Снимать приходилось на расстоянии вытянутой руки, в плотном окружении пары десятков человек, одновременно движущихся в разные стороны.

Все-таки полмиллиона человек это многовато. Наш выбор – тихий и спокойный тридцатитысячный Wonder Festival.

PLAY IT'S YOUR NATURE

GAMES CONVENTION 2007



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

Все-таки, организаторы Games Convention не очень удачно выбрали время для проведения выставки. В этом году мероприятие проходило с 22 августа по 26-е и, как всегда, оказалась в тени двух гигантов: E3 с одной стороны и Tokyo Game Show с другой. Неудивительно, что проходящую в Лейпциге крупнейшую европейскую игровую выставку обходит стороной львиная доля новостей и сюрпризов. Бета-версии своих игр разработчики, как правило, готовят еще с зимы, а потом весь год возят на показы. Большинство стратегических решений о том, как компании проведут самое горячее время года – предновогодние месяцы – принимаются тоже в первом квартале и объявляются публично как раз в начале лета, на E3. В этот раз экспозиции Microsoft и Nintendo не вызывали восторгов, а Sony, кажется, только очнулась после прошлогодней спячки.
В этом году представители компании обнародовали ряд очень интересных новинок, но так и не показали достойных новых игр для PS3. Впрочем, об этом – чуть позже. Кроме компаний-производителей консолей, как следует к выставке подготовилась только Konami. От крупного японского издателя и разработчика в Германию прилетели Кодзи Игараси и Хидео Кодзима. И если первый не порадовал ничем, кроме смешной ковбойской шляпы, то Кодзима вновь был на высоте. Он показал старую 15-минутную геймплейную презентацию, новый трейлер и рассказал о красавицах-боссах MGS4 – все это вы уже могли прочитать в новостной подборке нынешнего номера. Кстати, Кодзима, в отличие от многих других разработчиков, не сидел сиднем в бизнес-центре, а то и дело являл свой светлый лик на выставке, раздавая подарки немецким геймерам и показывая MGS4. Чем хороша Games Convention для игроков? Возможностью лично попробовать многие из игр, показанных на E3, и не так уж важно, что в них изменилось за прошедшие три месяца разработки. Для журналистов же Games Convention – это беготня по бизнес-центру от одного стенда к другому и огромное количество «закрытых» встреч с авторами игр. Здесь, в бизнес-центре, можно посмотреть самые свежие разработки. В конце концов, пусть название Games Convention и не гремит среди сенсационных новостей, главное здесь – многообещающие новые игры. Именно играм – тем, которые мы опробовали сами, и тем, которые только видели - мы и решили посвятить большую часть этого репортажа.

P.S.: Все комиксы основаны на реальных событиях.



Судя по расположению этой консоли на стенде Atari, девушки увлеченно метелят друг дружку в каком-нибудь Naruto: Ultimate Ninja 2.



Народу в залах – тьма тьмущая. И неудивительно, ведь на выставку съезжаются «еврогеймеры» со всего Старого Света.


Чем раньше вы приезжаете на Games Convention, тем лучше. В последние дни ко многим стендам уже не протолкнуться.



Угадайте, как по-немецки будет «мозг»?


Композитор Такенобу Мицуеси, автор музыки в Shenmue, выражает свое изумление европейской выставкой.


Хидео Кодзима привез с собой специальную гостью – японскую красавицу Юми Кикути, которая стала прототипом для одного из боссов MGS4.


По традиции в дни выставки в Лейпциге проходит концерт видеоигровой музыки. В этом году там звучали мелодии из Ragnarok Online 2, Metal Gear Solid 3, Castlevania, Shenmue, StarCraft и других игр.

StarCraft II

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 roga

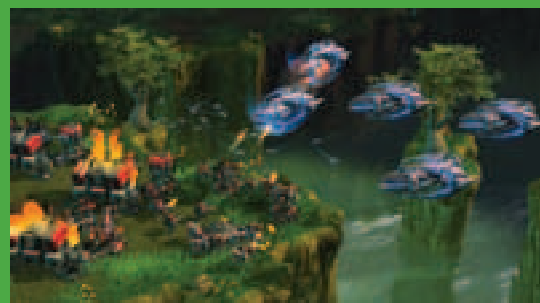
Blizzard привезла в Лейпциг ту же презентацию StarCraft II, что за пару недель до того показывала в Калифорнии на своем фестивале BlizzCon. На стенде компании было расставлено два десятка компьютеров, за которыми желающие могли попробовать на зубок как одиночную, так и многопользовательскую игру – за землян или протоссов. Зергов, напомним, до сих пор не показывали ни на одной презентации, ни на одной выставке, и хочется верить, что нас ждет какой-нибудь приятный сюрприз. В Лейпциге же рассказывали об одиночной кампании StarCraft II, а точнее, о том, что нас ждет между миссиями. В первой части известнейшей стратегии, если помните, время от задания до задания мы коротали в том, что разработчики называют Briefing Room («Комната инструктажа»). По сути, это был всего лишь особый экран, на котором говорящие головы главных героев обсуждали происходящее, выясняли отношения, принимали решения и ставили боевые задачи. Теперь же сюжету отведено куда больше экранного времени; и наотдыхе мы в роли Джима Рейнора (в компании землян) будем бродить по его космическому крейсеру. Нет, это не мини-платформер, и вообще не игра – вы указываете мышкой на нужных персонажей и наблюдаете их беседу с Рейнором. Например, на мостике можно посоветоваться с первым помощником, а, спустившись в машинное отделение, послушать отчет техников о состоянии корабля и узнать о настроениях команды. Но самое интересное еще впереди: оказывается, в StarCraft II не будет линейной кампании; наемник Джим сможет вдоволь помотаться по космосу в поисках заработка. Для этой цели на мостике установлена галактическая карта, в которой собраны данные обо всех близлежащих планетах и доступных заданиях, и – впервые в StarCraft! – вы сами выбираете, куда отправиться и каких юнитов взять с собой. Звучит заманчиво, но еще более интересно узнать, как будут построены брифинги за протоссов и зергов, ведь мы впервые увидим, как выглядят будни таинственных темпларов и не менее таинственной мутантки Сары Кэрриган. Вот, пожалуй, и все новости.

Об игре, которую мы не преминули попробовать на зубок, говорить нечего: вне сомнений, это будет безусловный хит. StarCraft II встречает игрока теми же привычными звуками и той же морпехской говорильней, которую мы слушаем на протяжении десяти лет – сразу понимаешь, ты здесь как дома. Новые юниты и здания отлично вписываются в игру, а любое отличие вроде возможности прятать Supply Depot под землю аудитория встречала радостным гиканьем и аплодисментами.

И хотя игра, на первый взгляд, уже совсем готова, авторы стоят на своем: «разработка StarCraft II только начата». Если будет нужно, они станут оттачивать баланс годами. Компания решила сделать лучшую в мире стратегию, и к бабке не ходи, она ее сделает. Это Blizzard, сумасшедшие парни.











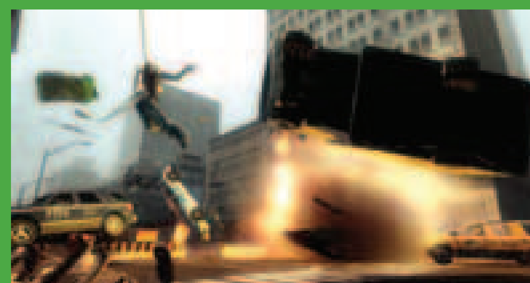


Prototype

ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР:
action.third-person.sci-fi
ИЗДАТЕЛЬ:
Sierra
РАЗРАБОТЧИК:
Radical Entertainment
ДАТА ВЫХОДА:
III квартал 2008 года

Настоящим открытием выставки стал экшн Prototype. Разработчики пока не делятся подробностями сюжета, и не очень понятно, откуда главный герой по имени Алекс получил сверхъестественные способности (явно не обошлось без секретных биологических экспериментов), но их применение весьма впечатляет. В показанной демке дело происходит в одном из районов Манхэттена (в финальной версии будет доступен весь остров), воссозданном с потрясающей достоверностью: толпы людей, запруженные машинами дороги. Наша задача – уничтожить две военные базы, сделать это можно двумя путями. Поскольку Алекс способен поглощать чужие ДНК, сперва он нашел патрульного солдата, затащил его в укромный уголок и «сожрал» (поверьте, зрелище не из приятных), после чего стал выглядеть точь-в-точь как незадачливый вояка. Затем герой беспрепятственно проник на базу и, улучив момент, похитил и сожрал офицера. Затем забрался на крышу (наш подопечный с легкостью бегает по вертикальным поверхностям) и вызвал артудар – ведь при поглощении ДНК мы приобретаем не только внешний вид, но и способности, и память жертвы. Со второй базой решили покончить не тайно, а более брутальным методом. Герой, уже не скрываясь, побежал прямо по проезжей части, прыгая с машины на машину, отталкиваясь от стенок, одним движением руки разрывая пополам попавшихся на пути прохожих, что не могло не привлечь внимания «силовых структур»: на сцене появляются боевые вертолеты, танки и солдаты с автоматами. Хуже того, откуда-то вылезли здоровенные мутанты и тоже пустились в погоню, попутно вступив в сражение с военными. Как говорят разработчики, это еще одна сторона конфликта.
И если Пентагон стремится захватить Алекса для изучения, твари просто хотят его уничтожить. Противостоять им бесполезно – их больше и они намного сильнее. Так, вместо того чтобы перепрыгивать автомобили, они просто расшвыривают машины в разные стороны. Зрелище феерическое: повсюду взрывы, разлетающиеся обломки, разбегающиеся с воплями пешеходы. Вот мутант запрыгнул на кабину слишком низко опустившегося вертолета и разорвал пилотов на части, а вот герой взобрался на башню танка, вырвал люк и залез внутрь. Фонтан крови из отверстия – и «Абрамс» под нашим контролем. Помимо вождения техники, можно подбирать оружие, а по мере набора генетического материала открывать все новые способности. Например, покрываться коркой, получив надежную защиту, сносить машины плечом не хуже мутантов благодаря увеличившейся массе тела, или пронзать нескольких врагов вылезшими из-под земли шипами. Особенно интересным обещает стать кооперативный режим, где сразу два игрока выполняют задания. Один на танке, другой – на вертолете, первый действует скрытно, второй учиняет беспредел... По словам Radical, проект готов примерно на 20%, но уже выглядит очень перспективным.

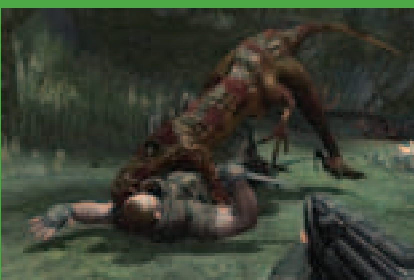
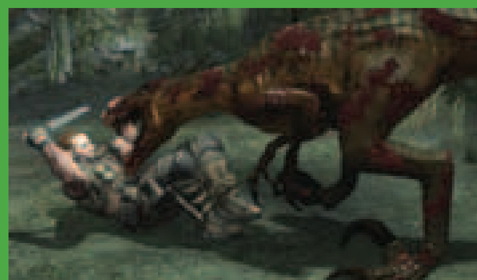
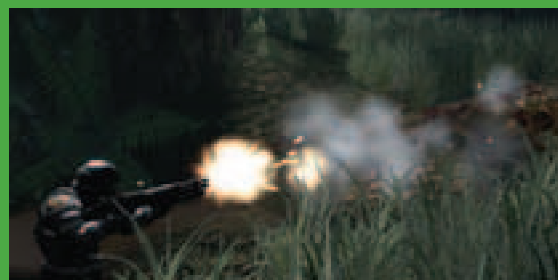




Turok

ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ИЗДАТЕЛЬ:
Disney Interactive
РАЗРАБОТЧИК:
Propaganda Games
ДАТА ВЫХОДА:
I квартал 2008 года

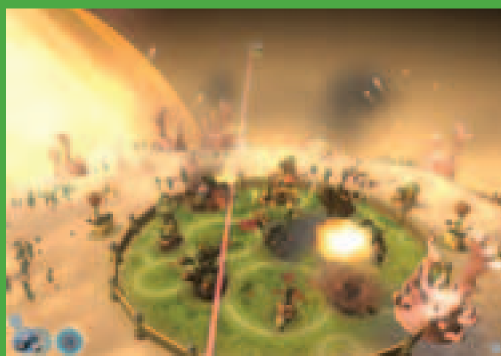
Возможно, вы помните шутер Turok: Dinosaur Hunter для NIntendo 64. А если и не помните, то знайте: в 1997 году это был подлинный хит, и новый шутер от Propaganda Games – возрождение легенды. Как следует из названия, в игре рассказывается... Нет, не про турок, а про спецназовца Джозефа Турка. В далеком будущем Турок оказывается на планете, населенной динозаврами и колонизаторами-людьми. Ни те, ни другие ему не рады. Разработчики подчеркивают, что главное в их игре – динамический искусственный интеллект как динозавров, так и наемников, с которым Турку и его товарищам придется столкнуться в джунглях. Другими словами, ни для одного из врагов нет скриптованной, заранее прописанной модели поведения. Особенно весело управлять безмозглыми динозаврами, они легко отвлекаются как на флэшки (второй режим стрельбы местного дробовика), так и на любое съедобное млекопитающее вроде вас. Кстати, однажды во время презентации два раптора подрались друг с другом, выясняя, кому же достанется эта вкусная красненькая флэшка. Динамический AI уже прославил BioShock, но Turok будет все-таки другим, здесь ролевые элементы отправлены в утиль и все внимание уделено жесткому и красочному экшну, а игра подчас переключается в TPS-режим, чтобы показать кровавую расправу наиболее ярко.

Spore

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Nintendo DS
- **ЖАНР:** special.virtual_life/strategy.real-time
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2008 года

Игру легендарного дизайнера Уилла Райта не показывали на E3 в этом году – демоверсию приберегли для Games Convention. Но в получасовой презентации невозможно полноценно показать столь выдающийся проект, поэтому продюсер «перескакивал» через игровые этапы. Начинается все с жизни простой клетки, которая набирает генетический материал, поедая других амеб и сгустки протоплазмы, и приобретает благодаря этому новые способности: челюсти покрепче, острые шипы, хвост, чтобы быстрее плавать. Игрок волен настраивать ее внешний вид как душе угодно – растягивать части тела, сделать один или два глаза, несколько ртов, раскрасить в любой цвет (больше всего похоже на стародавнюю Evolva, только здесь вариаций поистине миллиарды). Затем наш питомец выходит на сушу уже в сопровождении себе подобных и продолжает приобретать новые ДНК. Это можно сделать двумя способами: либо поедая растения и существ, так и «вербуя» последних в свое стадо. По мере эволюционирования подопечные встают на ноги, осваивают нехитрые инструменты и начинается «племенной» этап развития, который уже больше похож на обычную RTS: сбор еды, войны с соседями (все происходит на одной планете, которую при желании можно обойти вокруг, но займет это кучу времени). Когда численность племени достигает 15 особей, начинается этап «цивилизаций» с постройкой городов и дипломатией, а с развитием технологий становятся доступны машины, облик которых также зависит только от вашей фантазии. Когда наша цивилизация захватывает всю планету – уничтожением или присоединением остальных, наступает последняя стадия – космическая, в которой мы отправляемся покорять другие миры. По словам продюсера, развиться до межзвездных полетов можно часов за 8, а вот потом уже играть бесконечно, особенно по Сети, соревнуясь с цивилизациями других игроков. Что же касается версии Spore для Nintendo DS, то в ней разработчики планируют сделать больший упор на первую стадию, когда геймер управляет простой амебой.







Virtua Fighter 5 (Xbox 360)

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** fighting.3D
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega-AM2
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2007 года

История с Virtua Fighter 5 – типичный случай бесталанного планирования: официальные лица сначала долго говорят одно, а потом, глазом не моргнув, делают совершенно противоположное. Особого мастерства в этом достигли гейм-дизайнер Хидео «Еще один MGS и на пенсию» Кодзима и режиссер Хаяо «Все, теперь точно последний раз» Миядзаки. Но и в компании таких мэтров авторы Virtua Fighter не ударили в грязь лицом. Сначала они долго-долго утверждали, что в игру невозможно встроить сетевые режимы, выпускали новые версии как на консолях, так и на игровых автоматах исключительно с синглом – и на тебе! Анонс грянул как гром среди ясного неба: Virtua Fighter 5 выходит на Xbox 360 (что само по себе удивительно) и с поддержкой сетевой игры! Как же так? Чтобы доказать серьезность своих намерений, в Лейпциг прилетел дизайнер проекта Тору Мураяма. С собой он привез два аркадных контроллера для Xbox 360 и рабочую онлайновую версию Virtua Fighter 5 для Xbox 360. Мураяма-сан не дал мне и рта открыть. Прежде чем я успел задать хоть один вопрос, он вежливо, но настойчиво предложил: «Сначала сыграем, потом поговорим». К собственному удивлению, матч моего Джеки против японского Акиры закончился удачно (Мураяма-сан поддавался?). Две консоли, на которых мы играли, были соединены через Сеть, и в самом деле, мультиплеер работал очень быстро, как если бы мы играли вдвоем на одной консоли. Но вопрос о том, можно ли сделать приличный онлайновый файтинг, остается открытым. Наш случай это, по словам Мураямы-сана, исключительный случай и очень хорошее соединение. На нормальных сетевых линиях при игре между европейцем и американцем, скорее всего, возникнет какой-то лаг и игра уже не будет такой плавной, как хотелось бы. В качестве примера мой собеседник привел движение recovery, которое нужно нажимать точно в момент касания персонажем пола. При сетевой игре с лагом это движение может не сработать, и, следовательно, сетевой VF5 нельзя считать серьезным файтингом. И лаг все-таки победить не удастся никогда, скорее, нужно разрабатывать механизмы сокрытия лага от игрока – возможно, не в Virtua Fighter, а в каком-то совершенно новом сериале. Мураяма-сан также признался, что сетевую игру команда хотела сделать еще на PlayStation 3, но жесткий график не позволил. Версии для Xbox 360 будет основана на свежей аркадной Ver. B (разработчики периодически обновляют аркадные автоматы с VF5 в японских залах) и поэтому окажется немного отличной от той, которую мы видели на PS3. Костюмов и аксессуаров будет больше, а искусственный интеллект в этот раз станет не таким туповатым. Что же до сетевой игры, то Мураяма-сан рекомендует нам чистить морды не с жителями других континентов, а с соседями по району, а еще лучше по дому и признается, что сетевой Virtua Fighter 5 для Xbox 360 – скорее экспериментальная разработка, чем серьезный файтинг.



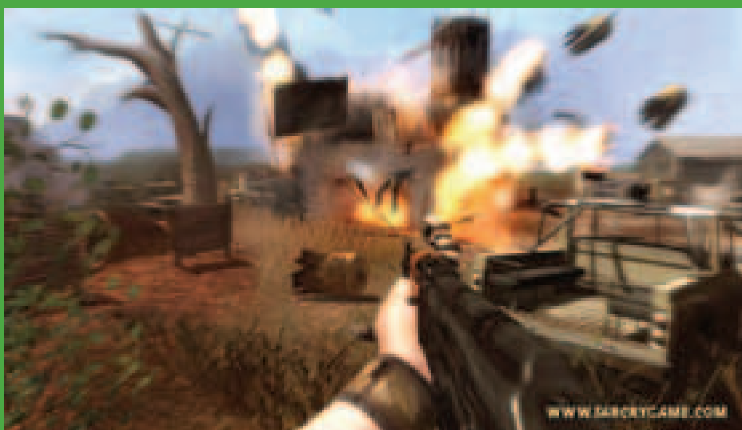


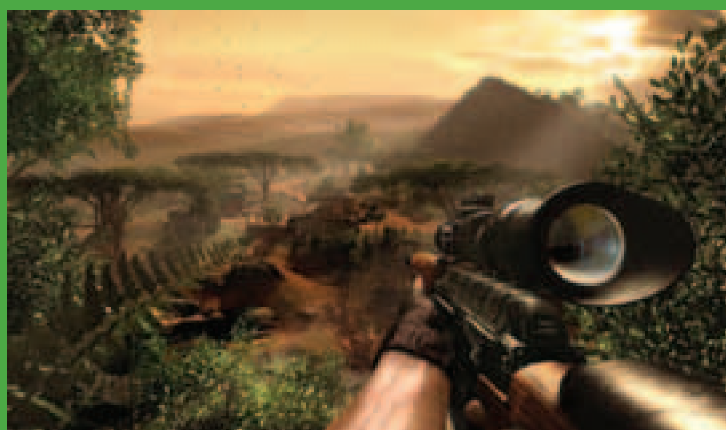


Far Cry 2

ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2008 года

Мы как-то уже привыкли считать Crysis единственным компьютерным шутером, который еще задаст жару консольным разработчикам. Но месяцы идут, а Crysis все не выходит и не выходит, и на горизонте появляются и другие многообещающие игры. Например, Far Cry 2 от Ubisoft. С этим сериалом случилась престранная история. Как известно, автором Far Cry была немецкая команда Crytek, работавшая тогда вместе с Ubisoft. Позже компании что-то не поделили и Crytek, хлопнув дверью, ушла под крыло Electronic Arts, оставив Ubisoft права на название Far Cry. Таким образом, создавать вторую часть французам пришлось своими силами. Для этого они приспособили собственный движок Dunia (очевидно, «Дуня») и, ей-же-ей, он ничуть не уступает мотору CryENGINE2, а кое в чем и превосходит его! На Games Convention игру нам показывал гейм-дизайнер Патрик Реддинг. По его словам, главное в Far Cry 2 – реалистичная физика и живой игровой мир. И хотя за последние годы кто только не грозился показать «реалистичную физику», в итоге эти слова только навевают скуку. Но не в Far Cry 2 – здешние эффекты удивительно красивы и правдоподобны. Итак, место действия: Африка. Время: наши дни. Джек Карвер, главный герой первой части, не произвел на геймеров особенного впечатления, поэтому в продолжении для него места не нашлось. На старте игры вы выбираете одного из двенадцати наемников, который и станет протагонистом. Наш герой оказывается на равнине, поросшей невысокой травой. Тут и там стоят одинокие деревца, на горизонте рощица тянется по склону горы. Все это игра обсчитывает на лету, в реальном времени – равно как и поведение наемников-NPC, живущих в саванне. Невдалеке мы видим поселок. «Вы можете засесть на холме и наблюдать за его обитателями, – поясняет Патрик, - они живут собственной жизнью: работают, едят, спят, удовлетворяют прочие насущные потребности». В демонстрационных целях герой достает снайперскую винтовку и стреляет в ногу первому попавшемуся наемнику. Тот валится на землю и зовет на помощь, в поселке поднимается тревога и какой-то смельчак выбегает на открытое место, чтобы помочь товарищу добраться до укрытия! Словом, поведение AI впечатляет. Не меньше нам понравилось и то, как в Far Cry 2 воссоздана африканская природа. Нам показывают бурю: сначала небо темнеет, на нем собираются тучи, поднимается шквальный ветер, трава и деревья клонятся к земле, ураган ломает ветки и тащит их по земле, гремит гром... Патрик намекает, что, хотя погода в игре будет по большей части непредсказуемой, в особо сюжетно важных мгновениях драматичную голливудскую бурю авторы будут «включать» насильно. Прочие эффекты, которыми гордится Crysis – падающие деревья, мнущаяся листва – здесь считаются само собой разумеющимися. Есть много более интересных вещей – например, огнемет, с помощью которого можно устроить лесной пожар. Пламя, само собой, опять же обсчитывается в реальном времени и распространяется под действием ветра. И уж совсем маленькая подробность: если выстрелить в ящик с патронами, они по очереди взрываются, рассыпая пули во все стороны. В общем, нам очень понравилось и, по секрету, игра выглядит так здорово, что может задать перцу хоть тому же Crysis. Только т-с-с-с.





Battlefield: Bad Company

ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

Коньком многих шутеров становится графика, и так уж получилось, что редко какая игра может соперничать с представителями этого жанра по качеству картинки. Авторы консольного шутера Battlefield: Bad Company за графикой не гонятся. Прошлые игры сериала, особенно те, что были выпущены на PC, прославились очень крупными многопользовательскими баталиями, в которых могли участвовать по 64 человека. Bad Company – первая игра сериала, где синглу уделено не меньше внимания, чем мультиплееру. Героями игры станут раздолбаи из штрафного батальона, задумавшие под шумок большой войны стырить мафиозное золото. Самое примечательное в игре – «тактические разрушения», как их называют сами разработчики. Нам показали, что с помощью подходящего оружия можно проделать дыру в любой стене... но рушить дома в игре запрещено. Авторы объяснили, что, с технической точки зрения, заставить дома рушиться несложно, другое дело, что тогда уровень быстро превращается в пустыню, где не очень-то интересно играть. Поэтому их выбор – разрушения, поставленные на службу геймплею. Представьте себе нелегкие будни снайпера в Bad Company: только нашел подходящее укрытие, как его наверняка тут же разнесут из чего-нибудь тяжелого и крупнокалиберного.



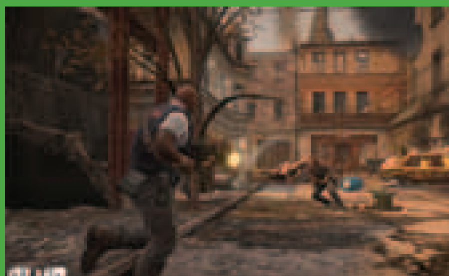
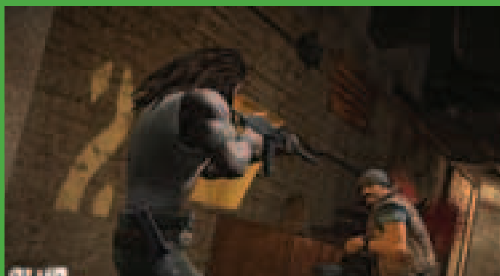
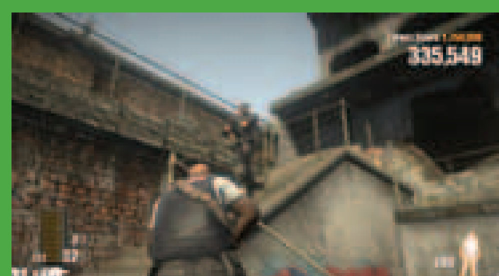




The Club

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PS3
- **ЖАНР:** shooter.first-person.modern
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2008 года

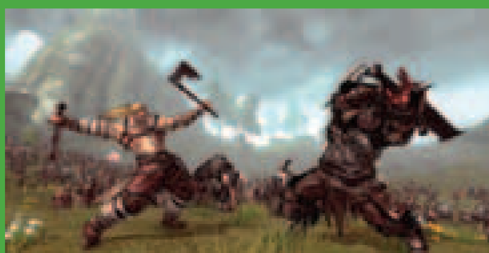
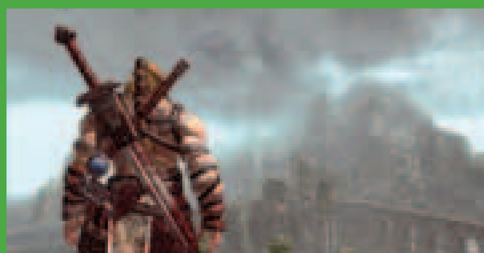
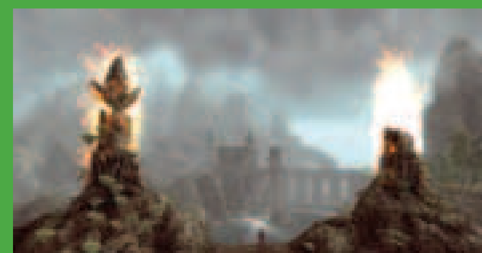
Разработчики этого экшна, помимо «Бегущего человека» со Шварценеггером, явно вдохновлялись файтингами – на выбор дается 8 разных персонажей, каждый со своими особенностями. Один бегает быстрее всех, у другого самое крепкое здоровье, третий носится не так споро, но зато обладает большей выносливостью, у кого-то параметры усреднены... Есть даже «скрытый» персонаж, доступный только после прохождения игры. А перед началом боя комментатор зычным голосом произносит имя героя и добавляет классическое «Fight!» Также есть 8 разных арен – от заброшенного ДЗОТа до британского особняка. И каждую можно проходить в нескольких режимах: уничтожить всех остальных врагов, набрать наибольшее количество очков, добежать за определенное время до выхода... Сражаться с другими персонажами не обязательно – в некоторых режимах мы убиваем десятки обычных бандитов. Система начисления очков поощряет безостановочный геймплей. Бонусы даются за несколько фрагов подряд, подрыв двух-трех врагов одной гранатой, «хэдшоты» и даже такую экзотику, как убийство последней пулей в обойме или рикошетом. Оружие поднимается на бегу, и запас носимых стволов не ограничен. Другое дело, что, например, миниган очень сильно замедлит передвижение героя. А это в условиях утекающего времени очень критично.

Viking: Battle for Asgard

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PS3
- **ЖАНР:** action-adventure.third-person
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Creative Assembly
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2008 года

К сожалению, Empire: Total War британские разработчики на выставке не показывали, вместо этого продемонстрировав прессе новый проект для Xbox 360 и PS3 – экшн со стратегическими элементами Viking: Battle For Asgard. Богиня Фрейя возлагает на молодого воина Скарина опасную задачу – уничтожить приспешников богини мертвых Хель, пытающихся приблизить Рагнарек. Поначалу геймплей очень сильно напоминает God of War, а еще больше не такую известную Rune для PC. Герой совершает вылазки в стан противника, выполняет задания NPC и находит руны, улучшающие оружие. Сражения очень стремительны и кровавы: одновременно мечом и топором наш воин разрубает врагов пополам, сносит им головы, протыкает насквозь и лишает конечностей – особенно впечатляют добивающие удары. По ходу игры мы освобождаем из лагерей нежити пленных людей и собираем из них армию, с которой штурмуем укрепленные города. И тут происходящее уже больше напоминает Total War: отряды из сотен человек бегут в атаку, лучники засыпают их стрелами, ворота крепости ломают тараном. Мы можем всем этим командовать (правда, на самом примитивном уровне), а также лично участвовать в битве: разобраться с колдунами, вызывающими подкрепления, или убивать в поединке один на один вражеских офицеров – здоровенных тварей, раскидывающих наших солдат словно слепых кутят. За убийство такого сильного соперника Фрейя награждает героя особыми способностями, например, умением вызывать на подмогу дракона, который спалит ворота города и всех оказавшихся поблизости врагов. Кроме того, перед штурмом можно сделать диверсионную вылазку и уничтожить парочку сторожевых башен или бараки, что сильно облегчит последующее сражение.

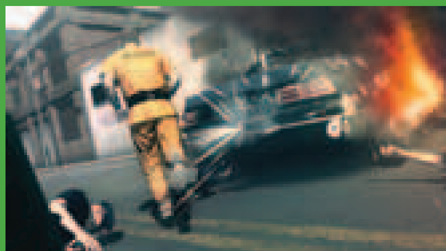


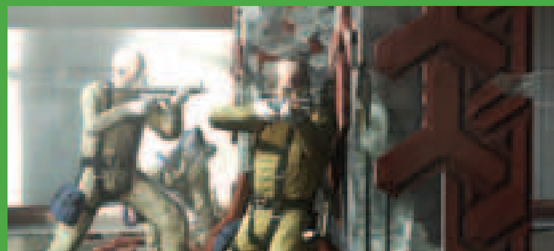



Kane & Lynch: Dead Men

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PS3
- **ЖАНР:** shooter.third-person.modern
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos
- **РАЗРАБОТЧИК:** Io Interactive
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года

В этот экшн от создателей сериала Hitman любой желающий мог сыграть на стенде Eidos, однако посмотреть игру и послушать комментарии ее авторов всегда куда интереснее. За закрытыми дверьми нам показали самый первый уровень, посвященный побегу героев из фургона с заключенными во время перевозки. Он же одновременно служит и «обучалкой», но без назойливых надписей в духе «пойди туда, дерни за тот рычаг». Игрок убегает от полиции и одновременно осваивает управление, систему отдачи приказов членам банды, использование гранат и т.д. Все подается очень естественно. Скажем, угодив под ураганный огонь спецназа в тот момент, когда находишься в закусочной, быстро соображаешь, что во время перестрелки не стоит бегать в полный рост, а нужно приседать и прятаться за столиками и креслами, создавать дымовую завесу с помощью газовых гранат, стрелять вслепую, высунув из-за укрытия только руки с автоматом... Команды можно отдавать как всем подельникам сразу, так и каждому по отдельности. Еще разрешается меняться с ними оружием и просить подкинуть патронов. Кроме того, даже если героя убивают, оказавшийся поблизости товарищ воскресит его инъекцией адреналина. Другой показываемый только прессе уровень – ночной клуб, переполненный посетителями. Глядя на сотни танцующих, сидящих у бара, бродящих по залу людей, даже не веришь, что железо Xbox 360 способно на такое.

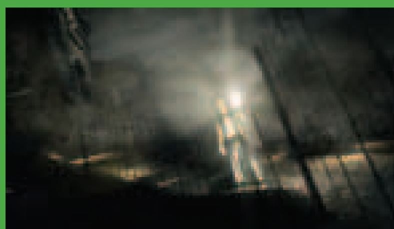
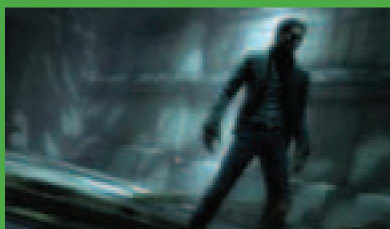




Alone in the Dark

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PS3
- **ЖАНР:** action-adventure.third-person
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eden Studios
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года

Atari в этом году отмечает 35-летие и показывает в Лейпциге переосмысление нетленной классики жанра ужастиков с тем же названием как, страшно сказать, в 1992 году и с тем же главным героем, загадочным образом угодившим из 20-х годов прошлого века в наше время. Это, а еще место действия – Центральный парк Нью-Йорка, – все, что пока толком известно о сюжете. Разработчики обратили внимание журналистов на необычные возможности движка, для чего использовали специальный демонстрационный уровень. Главная идея дизайнеров заключается в том, чтобы в борьбе с монстрами игрок полагался не столько на пистолет или дробовик, а смекалку и комбинирование предметов. Скажем, у героя есть баллончик спрэя, которым можно поправлять здоровье. Но при помощи зажигалки баллончик превращается в миниатюрный огнемет. Пламени здесь вообще придано очень большое значение. Поведение огня обрабатывается без каких-либо скриптов. Так, герой обломком трубы расколошматил стол, после чего подобрал ножку, сунул ее в костер и поднес импровизированный факел к полкам в углу. Дерево занялось, прогорело, стеллаж рассыпался на обугленные доски, лежавшие наверху предметы раскатились по полу. Ненужную больше ножку стола можно выкинуть в воду, где она, само собой, потухнет. И все это (включая изменяющиеся соответственно тени) в реальном времени! А еще можно продырявить канистру с бензином, обмотать ее изолентой, швырнуть так, чтобы она прилепилась к крысе, и поджечь получившуюся дорожку горючего. Или осторожно приподнять монтировкой искрящий кабель и пройти под ним – от силы нажатия на аналоговый стик зависит резкость движения рук героя. Остается надеяться, что столь впечатляющую технологию дополнят достойным геймплеем.



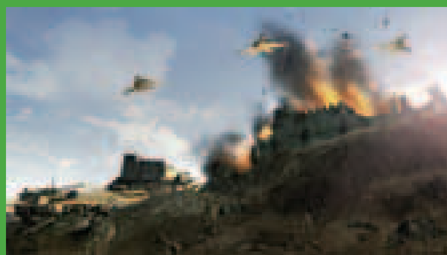





Tom Clancy's EndWar

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PS3
- **ЖАНР:** strategy.real-time.modern
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Shanghai
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год

Имя Тома Клэнси всегда связывалось в сознании игроков с тактическими симуляторами и экшнами про Сэма Фишера, и тем больше было наше удивление, когда новой игрой под этим брендом оказалась RTS про Третью Мировую. EndWar анонсировали еще в мае на Ubidays, но живьем показали только на Games Convention. Вездесущий Unreal 3.0 и здесь пришелся ко двору – огромные (2x2 км) уровни и полностью разрушаемое окружение, радующие глаз модельки пехотинцев и боевой техники. Суть незамысловата и похожа на ту же World in Conflict – по карте разбросаны стратегические точки, которые следует захватывать и получать за это средства поддержки вроде артударов и авианалетов. Кто удержит больше половины точек и не сдаст их врагу, тот и молодец. Впрочем, зато проигрывающей стороне открываются все возможности «загнанного в угол» – тактический ядерный удар или солдаты, стоящие до последнего даже перед превосходящими силами. Хотя видов юнитов всего 7, со временем они набирают апгрейды (коих всего свыше 150), например, взвод пехоты получает в распоряжение саперов. Но самое главное в EndWar – это управление… голосом. Отдавая короткие приказы в микрофон, игрок может с легкостью организовать группу, выбрать одни только вертолеты, переключить камеру на тот или иной отряд, атаковать определенную цель или вызвать бомбежку, при этом почти не пользуясь геймпадом. По словам разработчиков, сейчас они корпят над корректным распознаванием всевозможных акцентов английского, а также внедряют основные европейские языки. Интересно будет посмотреть на русскую версию, если она когда-нибудь появится.

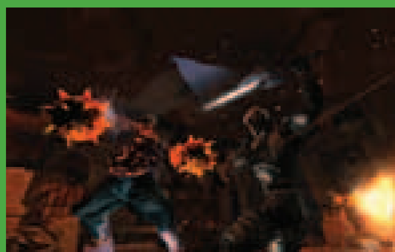
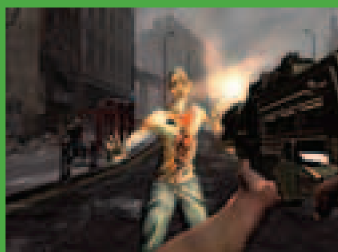
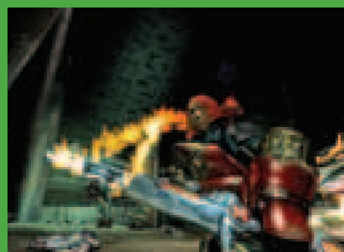
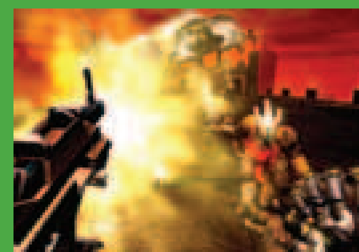




Hellgate: London

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai / Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Flagship Studios
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2007 года

Свежую версию одной из немногочисленных чистокровных PC-игр на выставке показывал лично Билл Роупер, бывший сотрудник Blizzard и один из создателей Diablo, а ныне основатель и генеральный директор студии Flagship Studios. Действие этой action/RPG, как вы помните, происходит в далеком будущем в захваченном демонами Лондоне, немногие уцелевшие жители которого прячутся в метро и канализации. Билл подробно рассказал о системе классов. Их в игре по два на каждую из трех фракций. Templar представлены Guardian – тяжелобронированным воином ближнего боя, поднаторевшим во владении щитами и двуручным оружием, который сражается тем лучше, чем больше противников вокруг, и Blademaster, который полагается больше на скорость и ловкость и способен биться двумя клинками одновременно. Cabalists рассчитывают, в основном, на магию, один из классов похож на классического мага, швыряющегося файрболами и молниями, второй призывает себе на помощь демонов и элементалей, которые становятся сильнее с ростом героя в уровнях, а также сам превращается в монстров. Наконец, Hunters – наиболее технически продвинутая группировка. Инженер умеет устанавливать мины и таскает с собой робота-помощника, которого может улучшать разными способами, чтобы тот, например, лечил игрока или помогал в бою. Игра же за стрелка, по словам Билла, будет больше всего походить на шутер, поскольку этот класс специализируется на использовании оружия дальнего боя, и, в отличие от самонаводящихся заклинаний кабалистов, целиться из винтовок и гранатометов нужно как обычно.







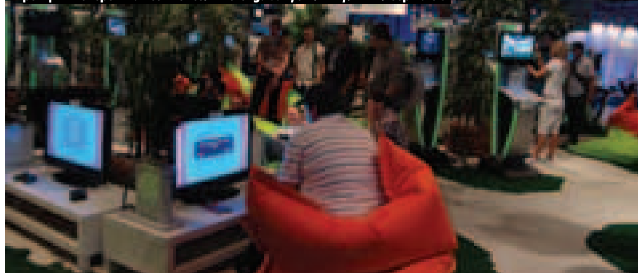
По традиции, все крупные презентации должны были состояться в первый день выставки, когда залы Лейпцигской ярмарки открыты только для журналистов, бизнесменов и простых сотрудников. И вечером после этого первого дня сложно было отделаться от ощущения, что все три компании выступают уже без прошлого энтузиазма, с этакой буржуазной леностью. Ставки сделаны, карты раскрыты. Им больше не нужны неожиданные решения и сенсационные анонсы, это в прошлом; дело нынешнего дня – сидеть у крутящейся рулетки и ждать. Ждать, как ответит на их ставки главный игрок – мы с вами, геймеры.

Словно извиняясь за неудачную прошлогоднюю презентацию, в этот раз Sony приготовила целую обойму громких анонсов, многие из которых напрямую касаются европейских геймеров. Это и телевизионная служба PlayTV, и линейка продуктов GO! для PSP, и официальный турнир под эгидой FIFA по виртуальному футболу. Компания не показала одного – игр. В сущности, именно об этом и говорил Дэвид Ривз: что PS3 – это больше, чем приставка, это мультимедийный развлекательный центр. И действительно, такие обновки сделают PS3 «больше, чем консолью»... но не самой консолью. Игр по-прежнему очень мало, и Ривз готов лично благодарить каждого крупного разработчика, готовящего релизы эксклюзивно для PS3. В зале присутствовали Кадзунори Ямаути (Gran Turismo 5) и Хидео Кодзима (MGS4), и обоих Ривз отметил, старательно читая подготовленный японский текст.

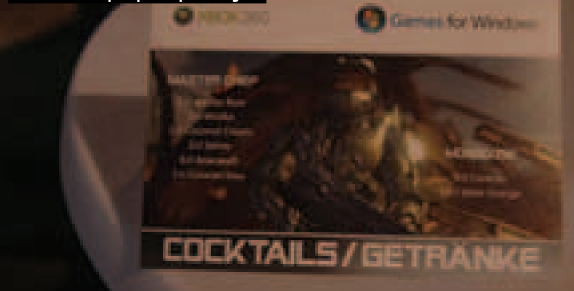
Особенно «леность» заметна со стороны Microsoft. Они уже сказали все, что могли сказать, и вместо того чтобы проводить пресс-конференцию, устроили вечеринку с коктейлями «Мастер Чиф» и мультиплеером Halo 3 на всех консолях. Другой игры, кроме Halo 3, в августе 2007-го существовать не может. И Microsoft, в отличие от Sony, обращает внимание именно на игры и добивается огромных успехов. По сути, Xbox 360 сейчас – единственная консоль, где достаточно эксклюзивных игр от «сторонних« разработчиков. И каких игр! Каждый второй «сторонний» эксклюзив – потенциальный хит. Но об этом мы все и так знаем, и ни заявлений, ни анонсов на Games Convention не последовало. Время воевать прошло. Август – пора откинуться в кресле и насладиться коктейлем «Мастер Чиф».

А Nintendo как упирала на казуальную аудиторию, так и продолжает на нее упирать. Конференция компании была посвящена, в основном, уже достигнутым успехам: сколько консолей продано, сколько девушек и бабушек начали играть в игры благодаря Nintendo. Нам не без удовольствия показали двадцатку самых продаваемых игр за первую половину года в Германии: среди продуктов Nintendo лишь несколько разработок для консолей Sony. О будущем говорили мало, да и то в основном повторяли уже заявленное на E3. Более 80% стенда было посвящено простым играм: тренировке мозгов, упражнениям на внимание и фитнесу Wii Fit. Из обычных игр для «хардкорной» аудитории были разве что Super Mario Galaxy да новый Metroid. А ведь вспомните: эти игры анонсировали еще на запуске Wii!

В сущности, с тех пор «Большая N» только и делает, что «тренирует мозги». Будет очень интересно посмотреть, чем удивит нас компания после первой волны хардкорных игр. Ведь, как еще раз было заявлено на презентации, дело Nintendo – не угождать аудитории, а расширять ее. Значит, и для обычных геймеров, и для девушек, и для бабушек всегда должна найтись игра по душе. **СИ**



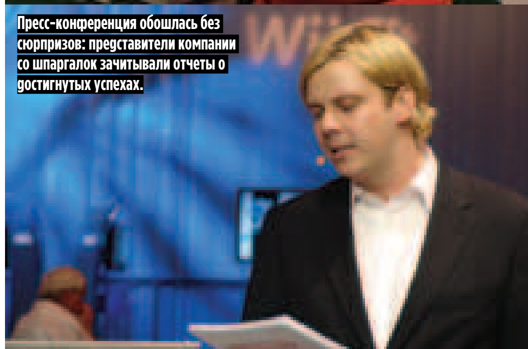
Пуфики на стенде Microsoft располагали к отдыху, а не к проведению пресс-конференций. Вечером на всех консолях стенда запустили мультиплеер Halo 3.



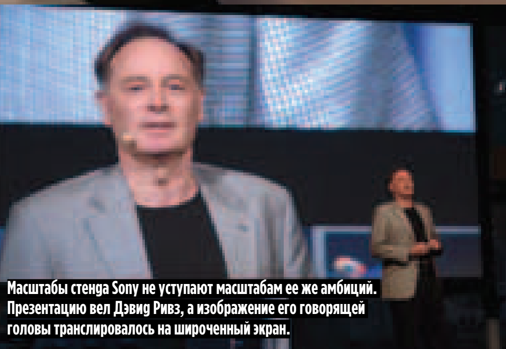
Коктейль «Мастер Чиф». Шпрехен зи дойч?



На стенде Nintendo было очень свободно. С одной стороны, хотелось бы увидеть куда больше новых игр. С другой, контроллером от Wii махать удобно.



Пресс-конференция обошлась без сюрпризов: представители компании со шпаргалок зачитывали отчеты о достигнутых успехах.



Масштабы стенда Sony не уступают масштабам ее же амбиций. Презентацию вел Дэвид Ривз, а изображение его говорящей головы транслировалось на широченный экран.



«Для «Симпсонов» - желтую PSP, для «Человека-паука» - красную!» А все-таки, не пора ли Sony вспомнить об играх для своих консолей?









Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

Виктор «VS» Сурков пришел в Nival Interactive в 1998 году и участвовал во всех знаковых проектах студии – начинал как рядовой художник («Аллоды 2», «Проклятые Земли»), а позже работал как концепт-художник («Демиурги») и, наконец, как арт-директор (Silent Storm и Heroes of Might and Magic V). Сейчас Виктор занимается неанонсированной MMORPG в Nival Online.

Виктор Сурков (Nival Online)

? Приветствуем, Виктор! Расскажите, как вы попали в игровую индустрию?

Привет, «Страна»! Сейчас думаю, что попал в игровую индустрию еще в отрочестве, когда у меня в руках оказался джойстик NES. Потом был игровой журнал, какой именно, уже и не помню, в котором объявили конкурс на лучшую идею игры. В конкурсе я не участвовал, а вот мысль о том, что делать игры – это хорошая работа, зародилась. В 18 лет я за один день превратился из парня, только что закончившего прохождение StarCraft и не знающего, чем бы себя теперь занять, в члена молодой команды, работающей над пошаговой стратегией. Как? До сих пор не могу понять – случайность.

? Расскажите о вашем образовании. Вы оканчивали университет? По какой специальности? Как это помогло в игровой индустрии?

Часто с грустью отшучиваюсь: мое образование – уроки ИЗО в средней школе. После школы я поступил в художественный колледж, но, к сожалению, пришлось забрать документы. Серьезная учеба оказалась совершенно несовместима с работой в безымянной компании, где я трудился над безымянным проектом к тому моменту уже полгода. Я выбрал работу и сейчас мне это очень мешает. Вообще в любом деле необходим каркас знаний, мне кажется, художником в наше время без хоть какого-то образования в игровой индустрии не стать. Сам собираюсь поступать в вуз – не в этом году, так в следующем точно.

? Расскажите о профессиональном росте?

Начал я растровым художником, рисовал портреты персонажей и детали интерфейса для «Аллодов», затем были «Проклятые земли», где я все еще занимался исполнительской работой. К «Демиургам» я поднабрался опыта (читай: наглости), и начал везде и всем высказывать свое мнение по всем вопросам. Как потом мне сказал ведущий художник «Демиургов»: «тебе отдали разработку персонажей, потому что ты выглядел человеком, который точно знал, что и как должно выглядеть». Перед началом работы над Silent Storm Орловский приехал с одной из выставок с твердым убеждением, что над игрой помимо всех обычных специалистов должен работать еще и некий арт-директор. Поскольку это птица заграничная и не понятная, долго пытались нанять человека со стороны, а после череды неурядиц взяли меня (опять-таки из-за того, что я больше остальных хотел этим заниматься). Вот с тех пор моя должность номинально неизменна, меняется только уровень проектов, оформление которых мне доверяют.

? А как менялась отечественная игровая индустрия, на ваш взгляд, за последние лет десять? Когда вышли «Аллоды», в России было всего несколько крупных игровых студий. Сейчас их десятки.

Да, развитие очень бурное. Наконец-то это стало серьезным бизнесом, а не уделом студентов-фриков из МГУ. Начался приток молодых специалистов с профильным образованием. Российская игровая индустрия стала цивилизованной и организованной.

? Какой из проектов Nival ваш самый любимый?

«Аллоды» мне нравятся как игра, но там очень мало меня как художника. Для «Проклятых земель» пришлось единолично нарисовать все текстуры. «Демиурги» запомнились тем, что это первый проект, где я получил достаточно творческой свободы.



Один день из жизни Виктора Суркова

8:00 – Звонит будильник. Трачу некоторое время, чтобы убедить себя вылезти из-под одеяла. Следом наступает череда «водобоязни», пытаюсь заставить себя залезть в душ. Как всегда не успеваю позавтракать.

9:00 – Час пятнадцать гадаю, традиционной ли ориентации прижимающийся ко мне незнакомый мужчина, если удается встать поудобнее, то читаю (вообще метро – единственное место, где получается почитать).

10:15 – Выпиваю 2.5 литра крепкого кофе, дальше не помню...

20:30 – На обратном пути в метро шиплю, плююсь, ругаюсь матом, не стесняясь в выражениях, и всячески пытаюсь отойти от рабочего дня. Одновременно настраиваюсь на дружелюбную улыбку для любимой девушки, кошки и ящерицы.

22:00 – Тут как получится, либо идем в кино, либо гуляем, но чаще всего сажусь рисовать.

2.00 – Ложусь спать с мыслью – жизнь удалась.

Было очень весело им заниматься. Silent Storm стала первой работой в должности арт-директора. Очень сложный проект, все, что я сейчас знаю о игропроизводстве, постиг именно благодаря ему. А HoMM V позволила расширить кругозор из-за постоянного общения с Ubisoft.
Наверное, по настоящему любимыми можно назвать «Героев» и «Аллоды». Со вторых я начал, это мои корни. А работа над «Героями» свела меня с великим множеством по-настоящему интересных и творческих людей, да и команда была самой сильной за всю историю Nival, я очень многое почерпнул тогда.

? А чем вы сейчас занимаетесь?

Прямо сейчас разрабатываю архитектурный стиль одной из игровых рас нашего нового проекта. Много ломаю голову и чуть-чуть рисую.

? Приоткройте тайну и объясните нашим читателям, чем же занимается арт-директор, а чем – ведущий художник (lead artist)?

Ведущий художник – это в первую очередь менеджер, человек, который планирует дела, раздает задания непосредственным исполнителям и следит за своевременным выполнением работы в надлежащим качестве. Арт-директор – это художник, который разрабатывает концепцию оформления всего проекта и потом следит за тем, как ее соблюдают разные отделы. В начале я делаю несколько зарисовок и документов, которые дадут возможность продюсеру проекта «увидеть» будущую игру, потом идет несколько итераций, пока всем не понравится предполагаемый вид игры. Затем я делаю по чуть-чуть от всех видов работы: персонажи, пейзажи, интерфейс и так далее, чтобы людям, которые займутся каждым из направлений, было понятно, что и как делать. Ну а потом брожу по офису и слежу, чтобы получалось так, как я бы сам сделал. В общем, работа не пыльная, но ужасно нервная.

? Чем вы вдохновлялись при работе над HoMM V? Какие книжки читали, какие фильмы смотрели, в какие игры играли? Расскажите о начале разработки, когда вы только узнали, что вам достались права на столь знаменитую лицензию?

Первым ощущением было – да ну, бросьте... Заявку на участие в тендере подавали не с серьезными намерениями, а больше из спортивного интереса. Но тут на тебе – мы победили и кого, имена под секретом, но тогда спорить с такими студиями для меня было неслыханным делом, в тендере кроме нас участвовало несколько команд из США, а ведь этот сериал все-таки их, родное. Наверное, нам помогло то, что мы только-только закончили Silent Storm и в нашем портфолио были «Демиурги», все материалы для тенде-

> Работа над «Героями» свела меня с великим множеством по-настоящему интересных и творческих людей, да и команда была самой сильной за всю историю Nival.











PROFILE

1. **Полное имя:** Виктор Леонидович Сурков.
2. **Дата рождения:** 12 декабря 1979 года.
3. **Никнейм:** VS.
4. **Специализируется в:** управлении коллективом художников, концептуальном дизайне.
5. **Работал над:** «Аллоды 2», «Проклятые земли», «Демиурги», Silent Storm, Heroes of Might and Magic V.
6. **Последняя впечатлившая игра:** Half-life 2.
7. **Обычно одет в:** джинсы, футболку, кроссовки.
8. **По жизни любит:** энергетические напитки, порно и стабильность.
9. **Не любит:** закулисные игрища секретарш, которые мнят себя владычицами вселенной, нестабильность.
10. **Девиз:** Надежда – это первый шаг на пути к разочарованию!

ра делались на основе именно этих проектов. В то время мы, пожалуй, были единственными, кто занимался «походовками» на таком уровне. У меня до сих пор где-то валяется скриншот, где немецкий солдат стоит по колено в тестовых деревьях для «Героев». Изначально планировалось делать деревья по технологии травы из Silent Storm! Вдохновлялись в первую очередь HoMM III, в команде она считалась неоспоримым образчиком для подражания во всем. Очень сильно повлияли книги Роберта Сальваторе о Дриззте До'Урдене. То, что во время работы над игрой я читал эту серию, пересеклось с важнейшей идеей пятой части – один замок, одна раса, одна армия. На выходе получился Dungeon, замок темных эльфов. Ну и, конечно, сильное влияние на оформление игры оказал комикс «Хроники Черной Луны» художника Оливье Ледруа (Olivier Ledroit), которого для меня открыл продюсер Ubisoft.

? Вы нарисовали для «Страны Игр» несколько отличных обложек. Что вы испытывали при мысли, что вот эту обложку увидят тысячи читателей по всей России?
Из чувств только неимоверный стыд!!! Я ведь знаю все те места, где пришлось поступиться совестью во имя сроков, так что когда ловлю на себе «взгляд» обложки с лотка в метро, готов провалиться сквозь землю. На самом деле это невероятный кайф, я ведь рос с вашим журналом, познакомился с играми не без помощи того «Геймленда», что был магазином на Арбате, и затем постоянно зачитывал до дыр уже журналы. Когда мне заказали первую обложку для «Страны Игр», я, наверное, неделю прыгал и скакал, хвастаясь всем. А еще для меня каждая обложка – это отдых. Работая с вашим арт-директором, я могу полностью сосредоточиться на рисунке и не думать о всевозможных тонкостях печати и верстки.

? Что можете сказать об эре nextgen? Насколько тяжело проходил переход на рельсы нового поколения?
Ох... тяжко. Я участвовал в нескольких проектах, которые делались для консолей уже текущего поколения или использовали движок Unreal 3.0. Все неудачно. Мне кажется, для серьезного производства игр с такой графикой в нашей стране недостаточно квалифицированного персонала, и дело не только в художниках. Когда на изготовление распоследнего стула может уйти неделя, очень просто сорвать все планы из-за дизайнера, который не в силах сказать точно, нужен ли ему стул или его придется кинуть в топку. А вообще за развитием технологий будущее, сейчас в игровой индустрии вашу фантазию ничто не сковывает, а ведь совсем недавно игры были с четырехкадровыми спрайтами.

? Насколько вы хардкорный игрок?
Люблю все жанры за исключением спорта и симуляторов, с ними как-то с самого начала не сложилось, а вот для всего другого я открыт – главное, чтобы игра была законченной и интересной. Вот только времени совершенно не хватает, последнее, во что играл – Rayman Raving Rabbids да свежая Zelda на Wii, сейчас с замиранием сердца жду продолжения Half-Life и StarCraft.

? Что больше всего любите создавать?
Тварей из далекого космоса и вампиров из преисподней. Они мои любимцы. А если серьезно, то рыцарей-дьяволопоклонников. Хлебом не корми, дай их порисовать.

? Внешний вид каких игр вам по душе?
Kingdom Hearts, Gears of War, Half-Life 2.

? А насколько вам нравится просто рисовать? Придумывать миры, персонажей и все в таком духе?
Не знаю у кого как, но я бы подтвердил полушуточную байку о том, что идеи часто появляются либо в ванне, либо над унитазом. Какие-то мысли посещают, когда гуляю, хожу в музей, сплю. Они откладываются в «дальний ящик» подсознания и потом в нужную минуту приходят в голову. Когда рисую, мозг особо ничем не занят, процесс все-таки механистический, вот и начинаю фантазировать и дальше разрабатывать тему. «Для себя» рисовать получается не так много, как хотелось бы, поэтому и ритуала особого нет.

? Ваши любимые художники. В том числе и из игровой индустрии.
Adrian Smith, Simon Bisley, Sir Frank Dicksee, Donato Giancola, а из игровых это Kenneth Scott (id Software) и, если без имен, то я восхищаюсь тем как работают художники Valve, Blizzard и Capcom.

? Ваш совет новичкам, делающим первые шаги в игровой индустрии.
Получите все доступное и недоступное образование по своему профилю, учитесь на чужих ошибках, набивайте шишки сами. Без знаний никуда, образовывайтесь!

? Над чем бы вы прямо сейчас хотели поработать? Проект вашей мечты?
А тут и мечтать нечего, сейчас я работаю именно над ним, если вы слушали доклад Сергея Орловского «О жизни и смерти» на последней КРИ, то меня поймете! СИ

Шерлок Холмс и Доктор Ватсон мультяшного мира возвращаются:

СЭМ И МАКС

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!









Прячьтесь, злодеи!











ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).



BIOSHOCK

РАЙ ИЗ ЖЕЛЕЗА И БЕТОНА, ПОСТРОЕННЫЙ НА ДНЕ ОКЕАНА? ПОЧЕМУ НЕТ – МЫ ВПОЛНЕ ДОПУСКАЕМ, ЧТО ТАКОЕ ВОЗМОЖНО.



Поройтесь-ка в своих детских воспоминаниях, уважаемые. Беззаботные солнечные деньки на даче или в деревне нужно было непременно разбавить каким-нибудь приключением, лучше бы жутковатым, но обязательно безопасным. Чтобы уже вечером его можно было со вкусом обсуждать с друзьями – пугаясь собственных домыслов о мнимых ужасах и одновременно наслаждаясь этим почти приятным холодком, бегущим по спине. Вспомните, не было ли рядом какого-нибудь темного пруда, заброшенного дома на окраине, полуобвалившегося грота? Словом места, куда ходить было страшно и нельзя, но очень-очень хотелось. И, понятно, все равно ходили, несмотря на родительский запрет. С друзьями, вооружившись палками (простите, энергетическими винтовками, конечно) и рассовав по карманам штанов чеснок, в ботинок под носок – «пятак», а на шею повесив чайную ложку на веревочке – черт его знает, разное ведь говорят про это место…

Мы ухнули в мир Rapture, как в холодную воду того загадочного пруда. Сразу, с разбега, зажмурившись и зажав ладонью нос, чтобы не попала вода. И знаете, ощущения были точно такие же: новое, пугающее нечто притягивало, манило за собой, заставляя забираться все дальше, в самые дебри неожиданного приключения. Ну разве можно уйти, не разгадав головоломку?

Игра в ассоциации

Есть мнение, что маркетологи BioShock взяли не совсем верный курс. Строгая эстетика игры – и при этом пластиковый пупсик Big Daddy в коллекционном издании? Вы, должно быть, шутите: детсадовцы игру все равно не поймут и не оценят (они уже кощунствуют на разномастных интернет-форумах, разыскивая коды). Чтобы выдержать стиль до конца, там должен был лежать массивный бронзовый маятник на цепочке, вроде тех, с помощью которых доктора-гипнотизеры в классических сюжетах вводят своих «пациентов» в транс. Гипноз, медитация, глубокое погружение в подсознание – держите основные слова для поисковых систем, если вдруг захотите найти верные ассоциации. Сразу, чтобы не вводить в заблуждение, честно скажем, что игра предельно линейна, все ее задания следуют одно за другим, а важные события нельзя пропустить (или промотать) – не дадут. Единственная игровая развилка, дарующая противоположные по смыслу финальные заставки, никак не скрывается. Две стрелки с указателями «хорошо» и «плохо» – предел душевных метаний главного героя. Однако, спросите друзей и узнаете, что BioShock у каждого был свой, уникальный. Чувства и ощущения, вызываемые игрой, всегда

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360

ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С» (PC)

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб» (Xbox 360)

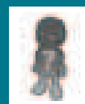
РАЗРАБОТЧИК:
2K Boston, 2K Australia

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 Ггц, 1024 RAM, 128 VRAM

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360

ОНЛАЙН:
http://www.2kgames.com/BioShock/enter.html




Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru



ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ
9.0

ПЛЮСЫ


Потрясающие дизайн и общая стилистика игры. Огромное разнообразие боевых ситуаций и возможностей выполнять задания.

МИНУСЫ


На удивление скудная анимация «живых» персонажей. Нет, стойте, мы просто придираемся!

РЕЗЮМЕ


О том, что ты сел всего лишь проверить название уровня, вспоминаешь через час, когда в геймпаде сядутся батарейки. Перед нами шутер, который мы будем вспоминать еще очень долго.

Семь бед

Компьютерная версия BioShock приобрела интернет-известность не только благодаря восторженным сообщениям на форумах. За ними потянулись какие-то неприятные слухи, недомолвки. Фигурки Big Daddy разваливались во время доставки подарочных изданий клиентам… Первыми на тропу войны вышли те, чьи антивирусы забили тревогу, «обнаружив» в инсталляторе игры троян. Неприятно, согласитесь.

После подали голос почитатели широкоформатных мониторов — игра, как оказалось, нагло отрезает «лишние» полосы сверху и снизу экрана, вместо того, чтобы честно менять обзор. Этим же страдает версия для Xbox 360.

Но самое страшное случилось позже, когда кто-то обнаружил, что разработчики, силясь защитить свое детище от пиратов, разрешили активировать игру лишь пару раз! Массовое недовольство заставило 2K Games срочно исправлять ошибки. Позже главный дизайнер BioShock Кен Левайн объявил, что в будущем обязательная онлайн-активация при установке игры будет отменена вовсе.





Забота гигантов о малышках иногда действительно трогает. Кстати, и нам придется с ними повозиться…



Патроны можно менять. Одни хорошо грызут броню, другие – мягкие тушки.

Декорации расставлены, полы обильно политы кетчупом, не хватает самого главного – героя. В это самое время в ржавом батискафе туда спускаемся мы...

неповторимы. Кто-то называет ее ужастиком, кто-то считает шутером, отдельные личности вообще проводят параллели с Killing Time, весьма специфическим экшном образца 1995 года. Браво, 2K, до личного знакомства с игрой мы, признаться, за глаза считали ее очередной расфуфыренной выскочкой, избалованной дочкой многочисленных пресс-релизов и новостной шумихи. Ошибались. Неприятно чувствовать себя беспомощной щепкой, прыгающей на волнах обстоятельств, согласитесь. Однако, если вы не особенно любопытны и не разыскиваете день и ночь информацию о грядущих релизах в Интернете или на страницах «СИ», все будет именно так. Игра не опускается до рассюсюкивания сюжета и никаких объяснений новичкам не дает, предпочитая грубо взять главного героя за шкирку и, после невнятного вступительного ролика об авиакатастрофе, швырнуть в темную воду где-то посреди Атлантики. Брр! Вокруг плавают чемоданы бывших соседей по салону, разлившееся горючее весело полыхает, и помощи ждать решительно неоткуда. Мрачную картину ЧП дополняет оказавшийся неподалеку маяк – место, что уж там говорить, не самое радостное, но в нашем случае привередничать не приходится. Остается лишь печально грести в его сторону. Там, на лоснящихся от морских брызг ступеньках, и начнется Приключение. Мы быстро найдем друзей и врагов (ой, как все здесь непросто, как неоднозначно…), обретем пусть недолговечные, но все же цели в жизни, столь нужный стимул идти вперед. А вот чуть дальше начнется самое любопытное: многочисленные «дневники», записи прежних обитателей города помогут понять истинное положение вещей и уже совсем по-новому взглянуть на здешнюю Атлантиду – подводный мегаполис Rapture.

Утопия

«Невозможно не то, что город построен под водой, невозможно его существование где-либо еще» – почти прямая цитата с одного из загрузочных экранов, обожающих нести игрокам свою мудрость. Бывший «товарищ», бежавший из Советского Союза Эндрю Райан (Andrew Ryan), принялся за создание своей мечты в 1946 году. Он возводил столицу своих грез – место, где нет политических движений и их фанатиков; криминала, жесткого классового расслоения в обществе. Утопию, где все равны и счастливы. Где живут красивые, здоровые, совершенные люди. Город, надежно укрытый под толщей воды, Rapture вовсе не имел связи с внешним миром, сторонился и избегал его. Собственные электростанции, фабрики и заводы позволяли никак не зависеть от общепринятых ценностей. И даже… создавать собственные. Молодая ученая Бриджит Тененбаум (Bridgette Tenenbaum) обнаружила, что из морских обитателей можно добывать особое вещество, делающее человека сильнее, быстрее и выносливее. Волшебную культуру Бриджит, надо полагать, прятала от мамы в шкафу, исправно поливала и подкармливала удобрениями. Однако вскоре секрет допинга был раскрыт, его назвали Адам (ADAM) и провозгласили фактически единственной материальной ценностью глубоководного значения. На основе Адама стали производиться генетические модификаторы – плазмиды, наделяющие человека почти божественными способностями. Наверное, рано или поздно Rapture стал бы походить на академию Людей-Икс: жители бы свободно замораживали объекты, силой мысли пододвигали кресла к письменным столикам и разогревали чайники движением пальцев. Идиллии помешал побочный эффект плазмидов: использующие их люди стали сходить с ума,




Не знаете, у них бывают пробки? Ну аварии-то наверняка случаются!

Медвежатник

В игре есть замечательная мини-забава – взлом техники. Она, по сути, необязательна, но разве можно отказать себе в удовольствии хакнуть турель и заставить ее пулять во врагов? Да нет, конечно! Процесс организован очень изящно и просто: к объекту будущего взлома нужно подойти и нажать специальную кнопочку. Появившееся меню покажет «степень защиты»: сложно вам будет или не очень. Ну а дальше начнется милейшая мини-игра: придется на время подыскивать подходящие куски трубы, выстраивая дорожку для текущей воды. А ладошки потеют, а жидкость все ближе – за неудачу обиженный аппарат ударит хакера током. При успехе же торговые автоматы подарят скидку и редкие товары. Ну а охранные системы, см. выше, поменяют своего хозяина.




«Морская фигура замри». Имейте в виду, что у разбитых фигур ничего нельзя будет найти в карманах.


EVE – местное подобие маны. Вводится внутривенно – болезненно, но эффективно.


Летающие роботы – довольно эффективное орудие. Если заставить их работать на себя.

начали терять человеческий облик. Город-мечта погрузился в хаос, на улицах и в подворотнях бывшие спортсмены, домохозяйки и доктора азартно дубасили друг друга тяжелыми предметами, исступленно пытаясь раздобыть еще хоть каплю злополучного Адама. Новый 1959 год Rapture встретил в руинах – Райан и Тененбаум спрятались, боясь собственных творений, а автоматизированные системы безопасности от греха подальше отстреливали все живое...

В общем, декорации расставлены, полы обильно политы кетчупом, не хватает самого главного – героя. В этот самый момент мы спускаемся туда в обнаруженном на маяке ржавом батискафе…

Без корабля на бал

Строго говоря, перед нами чистокровный шутер от первого лица без всяких там притянутых за уши «элементов». Уровень за уровнем мы совершаем знакомую с пеленок последовательность действий: «нашел дверь, убил всех, забрал ключ, открыл дверь, убил всех…» Вот только монотонность эту BioShock отлично маскирует. Преградой здесь могут, например, послужить глыбы льда, а ключом – пламенное нечто, способное растопить застывшую воду (да-да, спойлер, но без него никак нельзя). Иногда платой за доступ к новой части уровня станут несколько фотографий особенно агрессивных жителей Rapture – игра из кожи вон лезет, лишь бы не наскучить, не дать провиснуть ни единому сегменту геймплея. Она выбрасывает коленца и разве что не прыгает через огненный обруч: вот вам гаснущий в комнате свет и толпы жутких монстров, вот фокус с переодеванием в злейшего врага, а вон там, видите, съехавшая с катушек любительница флористики. Ее до поры не видно, нам позволяют поймать уголком глаза то тень на стене, то

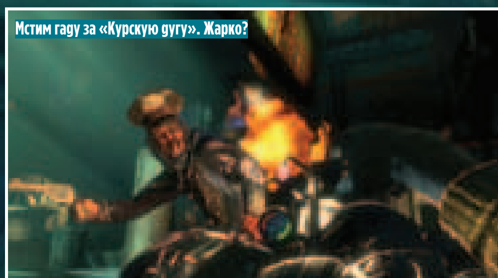


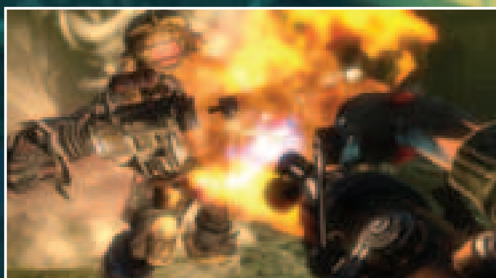
Детализация отменная. А вы думали, надпись «Unreal Engine 3.0» тут зачем?

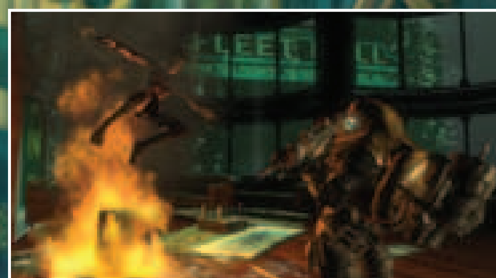
Все лучшее… нам!

Официальный сайт игры, словно извиняясь за мелкие недоработки при старте, потчует нас разносолами. Сначала для свободного скачивания был опубликован артбук – шикарный альбом с набросками для BioShock обосновался по адресу http://www.2kgames.com/cultofrapture/artbook.html
А по соседству, на страничке http://downloads.2kgames.com/BioShock/BioShock_Score.zip внезапно появился промо-саундтрек, полный торжественных и немного мрачных мелодий Гарри Шимана, автора музыки к Full Spectrum Warrior: Ten Hammers и Destroy All Humans. Ну, чем не подарок? Читатели «Страны», непременно загляните на наш диск!



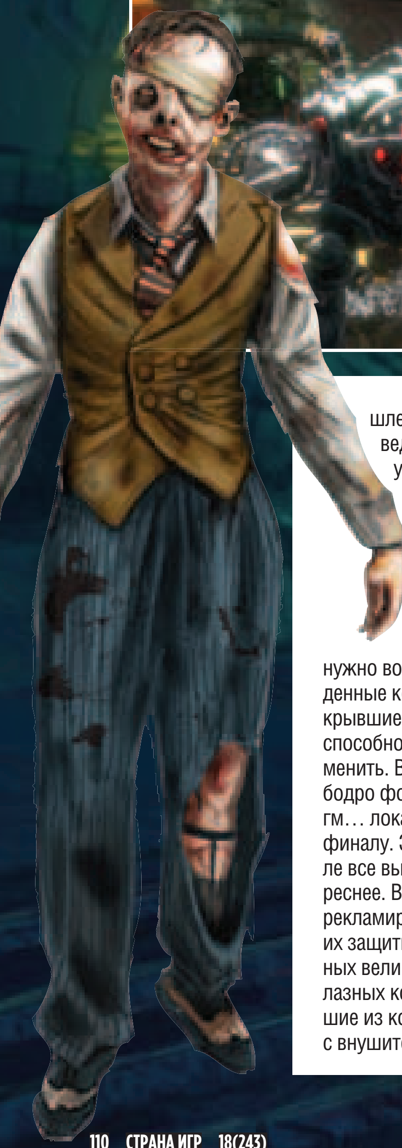

Мстим гаду за «Курскую дугу». Жарко?






Если честно, убить Большого Папочку без использования плазмидов почти нереально. Затопчет.


Новогодние маски. Празднование застало этих людей врасплох.



шлейф розовых лепестков, ведущий в вентиляцию, то услышать скрежет металла о металл. А вот уже после, когда нервишки играющего порядком расшатаны, ему устроят очную ставку. Сюжет без устали петляет и путает след – иногда нужно возвращаться в уже пройденные коридоры и изучать открывшиеся комнаты, искать новые способности и пробовать их применить. В целом же мы довольно бодро форсируем тематические, гм… локации-эпизоды, двигаясь к финалу. Это общая метода. На деле все выглядит веселее и интереснее. Взять хотя бы широко разрекламированных «сестричек» и их защитников – тяжеловооруженных великанов в допотопных водолазных костюмах. Словно пришедшие из кошмарных снов малышки с внушительными шприцами гуляют по улицам Rapture, забирая у убитых уже ненужный им Адам. Девочки напевают песенки и зовут писклявыми голосами «больших папочек», когда нужна помощь. В минуты опасности последние превращаются из вяло двигающихся предметов мебели в опаснейших монстров: картину размазывания по стене гангстера-неудачника вы, наверное, видели еще в демо. «Сестрички» – и есть тот триггер, что влияет на финал BioShock. По замыслу разработчиков, вы или спасаете малышек, или «разбираете на Адам». В обоих случаях, как нетрудно догадаться, сначала придется разобраться с охраной.

Живи и дай умереть

Стычки и перестрелки – сердце и душа игры. Не верьте роликам и скриншотам, они не передают и сотой доли действительного положения вещей. Пистолетные, автоматные, да хоть огнеметные дуэли BioShock всегда будут развиваться по новому сценарию: повторить удачный момент получится, скопировать – нет. Всему виной конечно плазмиды, магия мира Rapture. Какой способ приглянется вам, какая тактика покажется лучше – не знают ни разработчики, ни сплайсеры, обезумевшие жители Утопии. Заморозить нападающего, поджечь, напустить на него рой пчел – пфф, вы что, это скучно. Надо мыслить глобально! Переманите на свою сторону Big Daddy, вы и ему потреплете кольчужку, и враги надолго потеряют к вам интерес. Поджарьте самых ретивых пиробластом и тут же дайте эклектический разряд в ближайшую лужу – все, кто побежал тушиться, готовы. Чем больше вокруг врагов и разнообразнее ваш арсенал, тем веселее. Истинный покоритель океана входит в очередной зал танцующей походкой и срывает маску с ближайшего недоброжелателя с помощью телекинеза, потом ею же можно швырнуть в хозяина и дать вдогонку очередь из автомата. Прибежавшие на шум станут мишенями пулеметных турелей, которые мы минуту назад мастерски взломали, заставив работать на себя. Можно я нажму Load? Хочу попробовать теперь раскидать в комнате мины и взять тоник «камуфляж».

Эйфория

Мы подозреваем, что сейчас последует вопрос «ну а помимо эмоций, чем же так уникален BioShock?» А вот чем. На бумаге эта игра может быть шутером, на скриншотах – кучкой полигонов. Но на экране она оживает, шумно дышит и почти ощутимо шевелится. Эдакий необычный организм, способный своими цепкими щупальцами прижать вас к себе очень-очень плотно. СИ

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Александр Каныгин



СТАТУС Любитель животных

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Doom, Quake, Nintendogs

Уникален и почти неповторим. Умеет простыть летом и в солнечный день сидеть дома, закутавшись в плед, и пугать воробьев под окном громоподобным чиханием. Интересно, а воробьи умеют чихать? Или это и называют «птичьим гриппом?»

ГЕЙМПЛЕЙ

Игру научили очень ловко сочетать заимствованные элементы геймплея. Их происхождение нетрудно угадать, но это совершенно не раздражает. Взяли из другого проекта, ну и что? Ведь прекрасно прижилось. Да, Bioshock обладает своей уникальной боевой системой: хочется пробовать новые способы уничтожения врагов каждый раз.

ГРАФИКА

По большому счету, ничего необычного в плане графики Bioshock и не предлагает. Имея в кармане движок третьего Unreal, об этом можно просто не задумываться. Да, модели убедительные, и текстуры на них хорошо сидят. Но скажите, что вы сделали с анимацией? Почему человекоподобные персонажи двигаются как в играх 90-х, это побочное действие Адама?

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Мы разучились радоваться хорошим играм. Привыкли к серой массе одинаковых поделок и любой чуть более качественный продукт воспринимаем как дар небес. Теперь перед нами лежит коробочка, готовая напомнить, какими игры должны быть. Как должны изумлять, поражать, радовать, если хотите пугать.

ВЕРДИКТ 9.0



Артем Шорохов



СТАТУС редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Как к шутеру, к «БиоШоку» есть немалый счет с придирками разной степени вредности – что поделаешь, избаловали нас боевиками последние два года: именно стрельба (в таких-то объемах!) тут выглядит архаичной и даже ненужной – стычки быстро надоедают и даже начинают казаться обузой. А вот пресловутая линейность ничуть не отталкивает.

ГРАФИКА

Дежурно пробубню что-нибудь про мелочи (возраст, не иначе) и закончим об этом – общее впечатление картинка игры производит просто ошеломляющее: как в комплексе, так и по мелочам. Тут хочется просто бродить, изучая таинственный город, окунаясь в его тайны... Без всяких мутантов здешняя «атмосфера» не уступит знаменитой Fallout.

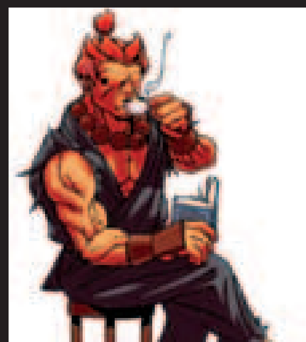
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Вне всяких сомнений, игра высшей категории – породистая, важная. Но лично меня оттолкнули «боевиковая» часть и подача сюжета (уже через два часа нет никакой мочи слушать бубниловку радиоогневников). Умом понимаю рациональность и оправданность «девятки», но сердцем не прикипел.

ВЕРДИКТ 8.5



Александр Устинов



СТАТУС Замответред DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fallout 1-2,

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Никакой заявленной свободы нет и в помине. Вообще, если рассматривать по отдельности, то ничего сверхвыдающегося в игре не наблюдается, но вот сумма всех этих «ничего особенного» выливается в отличную игру. Как ни странно, но бои не понравились - стрэйфящиеся с безумной скоростью противники – это прямо Unreal Tournament какой-то.

ГРАФИКА

Великолепно выдержанный стиль плюс отличная графическая реализация – вот формула успеха. Оторваться от экрана невозможно. Конечно, можно найти мелкие недостатки, вроде странных (и старых) глюков физического движка Havok, но они несущественны и получать удовольствие ничуть не мешают.

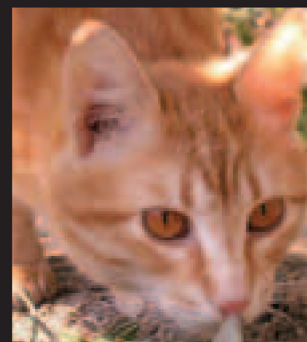
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Самая переоцененная игра года. Не шедевр всех времен, но просто отличное развлечение, с которым очень приятно провести время. Великолепная атмосфера, многообразие внутриигровых фишек здесь соседствуют с местами скучным игровым процессом и архаичными перестрелками.

ВЕРДИКТ 8.5



Red Cat



СТАТУС Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Panzer Dragoon Orta, Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

Шутер, но шутер для тех, кому нравится решать головоломки, экспериментировать с навыками главного героя и разбираться в хитросплетениях сюжета. И ведь этого авторы добились без каких-либо видимых потерь. Кстати, BioShock – еще и шикарный триллер, рядом с которым бледнеют даже многие представители жанра survival horror.

ГРАФИКА

Без мелких огрехов не обошлось, но впечатления от картинки в целом – исключительно позитивные. Особенно удачными получились декорации: в BioShock что ни комната, то небольшой художественный подвиг. Не понравились модели некоторых противников, уж очень угловатыми они получились при ближайшем рассмотрении.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Субъективно – лучшее, что появилось на Xbox 360 (PC-версию не видел, от оценки воздержусь) в этом году. Возможно, премьера Halo 3 изменит расстановку сил, но есть подозрение, что даже невероятно амбициозному творению Bungie не удастся дотянуться до этой планки качества.

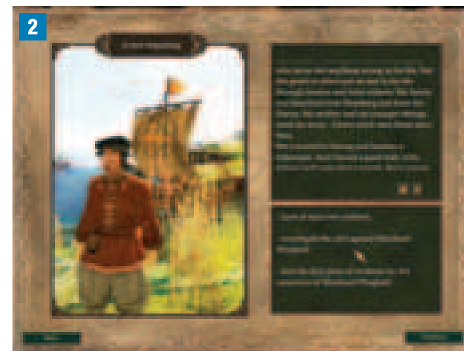
ВЕРДИКТ 9.5



Drang nach Osten!

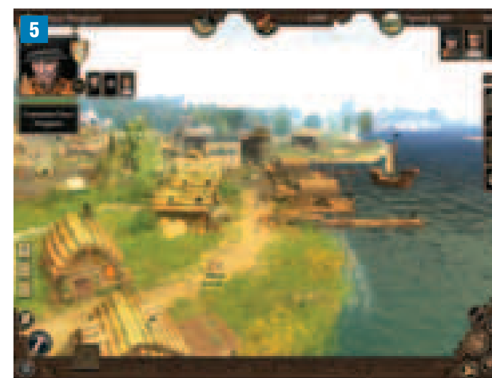
Году эдак в 1159-м, на картах Европы появился Любек. Со временем заштатный городок превратился в оплот коммерции и стал пересечением едва ли не всех торговых путей от Балтики до Северного моря. Именно здесь образовался самый могущественный экономический союз того времени – Ганза. Ганзейские караваны шли в Британию и Данию, добирались до самого Новгорода. В торговую федерацию вошло 170 населенных пунктов. Члены союза имели торговые привилегии. Скажем, купцы из Кельна сумели добиться от британской короны особых льгот и послаблений на всех ярмарках Великой Британии, а Любек удостоился титула «имперский город». Тамошние градоначальники вместе с коллегами из Гамбурга контролировали торговлю солью и получали колоссальные прибыли. Давно известно, если где-то крутятся большие деньги, сразу появляются любители легкой наживы. Местные флибустьеры подбрасывали торговцам фальшивые лоции, переставляли буйки. И все это с одной целью – посадить корабль на мель, а потом дочиста разграбить.















1 Список кампаний. Черная чума и Ганзейский совет.

2 Начало первой кампании. Семья Вигбальд едет в Данциг.

3 Сцена в лечебнице – не забывайте о здоровье подопечных!

4 Шаланда полная кефали. Или макрели. А, может, минтая?

5 Под небом голубым есть город золотой. Нет, не Иерусалим, а Данциг.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
role-playing/strategy.managemant.historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
DreamCatcher Interactive

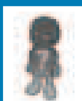
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:
4Head Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

ОНЛАЙН:
www.theguild2.com





Автор:
Алексей «Ilxa» Копцев
rlxa@mail.ru

THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS

ХОТИТЕ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ МОРСКОГО ВОЛКА? ОТПРАВИТЬСЯ В СТРАНСТВИЯ ИЛИ ЗАНЯТЬСЯ ГРАБЕЖОМ ВО ИМЯ ПРОЦВЕТАНИЯ ГАНЗЫ?

Увы, дополнение Pirates of the High Seas не стало открытием. Поклонникам экономических симуляторов досталась все та же вторая «Гильдия» с небольшими доработками. И только. Романтики дальних морей в игре немного, но с другой стороны, пиратские сюжеты и сами по себе притягательны. Наверное, поэтому даже самый отъявленный зануда-консерватор втайне мечтает нахлобучить дырявую треуголку Джека Воробья и раскатисто рявкнуть: «Кар-р-р-рамба!».

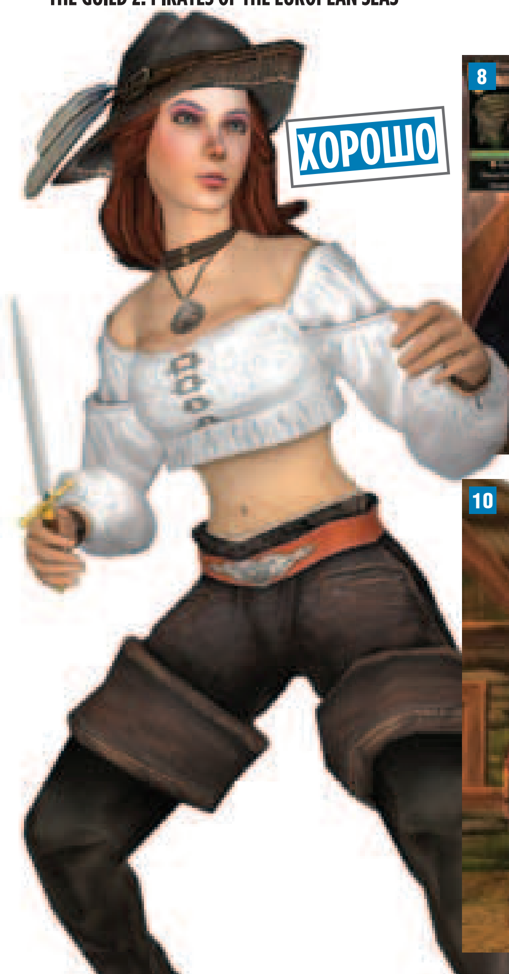
Но обо всем по порядку. Главное достоинство серии – максимальное правдоподобие, ведь порой судьба преподносит самые невероятные сюрпризы. Один поворот колеса фортуны и вы счастливо женаты, другой поворот – вас коронуют. Хотя жизнь может сложиться иначе, и вы не успеете оглянуться, как получите почесуху вкупе с нищетой и полным забвением.

Игра начинается вполне традиционно – с манекена. Подбираем физиономию, бороду и кафтан, а попутно разбрасываем очки по ролевым характеристикам. Кто-то возжелает стать громилой с мозгом как у гуппешки и роскошными татуировками. Кто-то предпочтет роль тощего умника, умеющего мастерски торговаться и способного запудрить мозги простым труженикам.

Профориентация, это минутное дело – только и надо, что определиться с родом занятий. Профессий всего семь. Четыре старые: патрон (заслуженный колхозник-мичуринец), умелец, школяр (здешний ученый), жулик, и три свежие – рыбак, лекарь и пират. Всего интереснее пойти в корсары. Оно и понятно: чего ждать от рыболова? Построил избушку и добывает себе палтуса с минтаем. Другое дело джентльмены удачи. Эти веселые ребята строят настоящие крепости и поджидают мирных мореплавателей.

К счастью, разбой не единственный способ обогатиться, торговля в игре идет бойко. Ганзейские суда ходят аж до Новгорода, не говоря уже о Данциге (Гданьске) и Гамбурге. Так, избери вы это поприще, большую часть времени будете возить товары. А иначе не разбогатеешь, ведь все зиждется на товарно-денежных отношениях. Хорошо хоть, что подсказки вовремя укажут, где купить подешевле, а продать подороже. Еже-ли вы намерены выйти в сановники, а, в идеале, и в монархи, надо попотеть. Для такого дела придется лезть в политику и ничем не гнушаясь, интриговать. Хотя человек равнодушный к богатству и титулам может не напрягаться, а всю жизнь прохалтурить прораздгильдяйствовать.

Другое дело пират, для него ведь главное волюшка. Лихая жизнь под сенью черного флага и никаких правил, ограничений или налогов. Предмет гордости разработчиков из 4HEAD Studios – «свободный режим», позволяющий делать что заблагорассудится. Захотелось войны – пожалуйста, взбрело в голову строить – на здоровье, намерены













6 Сцена в горсовете: «Хочу сообщить о злодеяних Вероники Хиберт!»

7 Получил новый уровень? Не забудь улучшить характеристики.

8 Home Sweet Home. Пока муж спит, жена шуршит по хозяйству.

9 Дама везет рыбу на рынок. Еще десяток закоулков и ваш товар окажется на прилавке.

10 Все как в жизни: жена на рынок, а муж – в пивную.

11 Лохань или решетка на окна? Дерево домашних апгрейдов – выбирай что нравится.

12 От избушки до родового поместья: вот как меняются жилищные условия.

Даже самый отъявленный зануда-консерватор втайне мечтает нахлобучить дырявую треуголку Джека-Воробья и раскатисто рявкнуть: «Кар-р-р-рамба!».

плодиться и размножаться – вперед. Но вольница быстро приедается и хочется определенности. Бросили разбой и остепенились? Знать пришло время трех новых кампаний. Отправляйтесь в туманный Альбион на поселение, станьте купцом могущественной Ганзы или пополните ряды «виталийских братьев» – пиратов на службе шведской короны. Времена тогда были голодные и рыбаки пользовались «береговым правом», гласившим: «любой предмет, выброшенный на берег, считается собственностью нашедшего». Впрочем, самые отчаянные шведы не ждали у моря погоды, а точнее шторма и вовсю топили датские караваны с провиантом. Благо требовалось лишь переставить вешки и судно само налетало на скалы, а экипаж... Кому нужны свидетели? Но не все так мрачно, господа-пацифисты легко обойдутся и без кровопролития. Создайте династию Вигбальдов и займитесь мирным строительством. В поисках лучшей доли бедное семейство приехало в Данциг, и теперь с надеждой смотрит на вас. Спекулируйте, играйте на повышение, вовремя подносите дары власть предержащим и учитесь нравиться девушкам. Брак, между прочим, штука очень и очень выгодная, так что перед сватовством прокачайте харизму. Жениться можно и на наследнице богатого рода, и на купеческой дочке с двойным подбородком и сундуком полным звонких крон.

Теперь о «прекрасном». О графике. Слово «прекрасное» заключено в кавычки, ведь движок-то не менялся! Перед нами те же десять кадров в секунду и застрявшие в стенах горожане. Тела флибустьеров окружены янтарным туманом. Светящаяся дымка просачивается всюду – в дома и кабаки, наполняя их сиянием. Красиво, но как же ме-е-е-едленно, особенно если народу много. Попытки уменьшить количество деталей закончились ничем. Диагноз: ступор. Лечение – срочный апгрейд.

Также портят впечатление досадные недочеты, вроде неудобной карты и топографического кретинизма подчиненных. Согласитесь, трудно сохранить спокойствие, ежели водитель вашей телеги заплутал в двух с половиной улочках и никак не отыщет дорогу к ярмарке. Ладно уж, придумаем ему оправдание и пусть мается дальше – наверняка этот парень... заболтался с приятелем или плохо опохмелился.

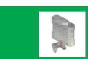
Конечно тепла и солнца на Балтике маловато, зато приключений хоть отбавляй. Ну а пираты еще почище, чем на Карибах, так что игра вполне заслуживает внимания. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Новые профессии, дополнительные строения, интересные кампании, возможность заняться карьерой.

МИНУСЫ
Неудобный менеджмент, рутинные действия, недружелюбный интерфейс.

РЕЗЮМЕ
Игра для всех поклонников «Гильдии 2». Настоящие пираты не боятся трудностей и апгрейдов, многочисленных багов и неудобного интерфейса. Им море по колено... и add-on тоже.







Кто с кем воюет

Хотя сюжету в Vampire Rain уделили не так много внимания, как хотелось бы, он все-таки представляет определенный интерес. События игры повествуют о недалеком будущем, и это будущее, как обычно, не слишком-то радостно. Человечество вроде бы так и не собралось начать Третью мировую войну, армады злобных инопланетян также обошли планету стороной. Зато появилась другая напасть – вампиры или, как их называют в мире игры, nightwalkers. Словно болезнь, взявшаяся неизвестно откуда, они стали расселяться по городам и континентам, каждую ночь выходя на поиски новых жертв. Многие, побывав в лапах чудовищ, вскоре пополняют их ряды. В конце концов, правительственные аналитики сообразили: еще немного, и на Земле не останется обычных людей. А потому в спешном порядке были созданы специальные отряды по борьбе с вампирами. Главный герой, Джон Ллойд, служит в одном из таких. Причем у Ллойда уже имеется плачевный опыт общения с противником – предыдущее подразделение, где служил герой, угодило в переплет и Джон оказался единственным выжившим.

Следуя последним веяниям моды, Vampire Rain снабдили многопользовательским режимом. Выбрав его, вы сможете сыграть не только за Ллойда, но и за одного из трех его сослуживцев. А если появится желание (уверены, что появится), то и попробовать себя в роли ужасного лицом, но внутренне симпатичного вампира.

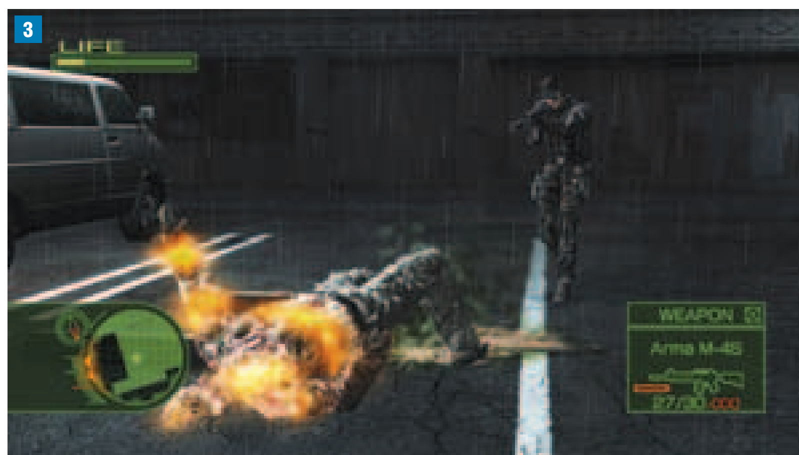




1



2

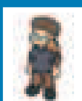


3

VAMPIRE RAIN

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: action.adventure.stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Artoon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: http://www.microsoft.com/xbox/vampirerain



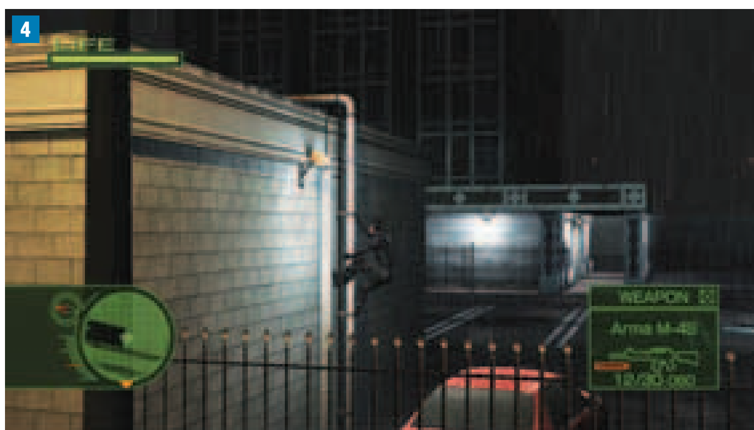
Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

ГЛАВНОЙ ГОЛОВНОЙ БОЛЬЮ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ВСКОРЕ СТАНУТ НЕ ТЕРРОРИСТЫ, А ВАМПИРЫ.

Как должен выглядеть опытный охотник на кровососов? Вероятно, многим представится дюжий молодец, не слишком следящий за модой, увешанный связками чеснока и вооруженный хлыстом. На худой конец, располагающий богатым набором осиновых кольев и пистолетом с серебряными пулями. Такой, не задумываясь, полезет в самый мрачный склеп, чтобы устроить над порождениями тьмы справедливый суд и жестокую расправу. Увы, в современном Лос-Анджелесе, где вампиров стало неожиданно много, ни одного такого охотника не оказалось. И правительству волей-неволей пришлось положиться на обычных вояк, пусть и экипированных по последнему слову техники. Толку от неподготовленной к встрече со сверхъестественным солдатни не очень-то много. Но делать нечего – будем использовать имеющиеся кадры, исходя из их скромных способностей.

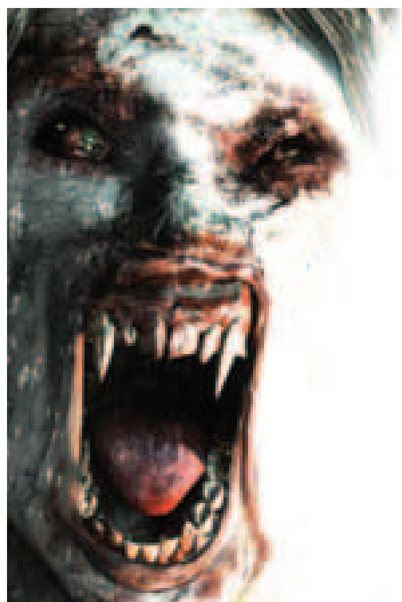
Итак, вы оказываетесь на улицах Города Ангелов. Дождь хлещет как из ведра, местные жители (по крайней мере, те, кто не страдает тяжелыми психическими заболеваниями) попрятались по домам. Где-то в лабиринте переулков командование уже потеряло группу разведчиков. И первейшая задача вашего взвода – отыскать пропажу. Пусть даже любому, кто хоть раз в жизни смотрел ужастики ясно: разведчиками почти наверняка поужинали. Ну, разве что одного оставили на завтрак. Но приказ есть приказ, его нужно выполнять, не забыв для начала пройти краткий курс обучения. Инструктаж не займет много времени – от силы полчасика. Это время игра использует, чтобы намекнуть на близкое родство с сериалами Rainbow Six и Ghost Recon. Ваши товарищи постоянно крутятся поблизости, обсуждают каждое действие командира и делятся ценными советами из разряда «А теперь нужно свернуть за угол». Кажется, еще чуть-чуть – и вы сможете самостоятельно управлять целым подразделением. Однако не тут-то было:как только тренировочная часть подходит к концу, вы остаетесь… в полном одиночестве. Коллеги разбегутся кто куда, сославшись на неотложные дела и производственную необходимость. А герой вынужден на собственный страх и риск тащиться к отмеченной на карте точке сбора, стараясь не привлекать внимания блуждающих поблизости кровососов.

Вот тут-то Vampire Rain открывает истинное лицо – и на поверку оказывается повторением Splinter Cell. Тот же вид от третьего лица, схожая модель управления, почти такой же набор возможностей. Даже главный герой, и тот подозрительно напоминает Сэма Фишера, будто приходится ему младшим братом. Разница лишь в том, что в Vampire Rain ряды противников укомплектованы сплошь потомками графа Дракулы. Причем потомками очень и очень хорошо развитыми физически. Настолько хорошо, что рядового спецназовца









1 Снайперская винтовка отлично подходит для дистанционного общения с кровососами.

2 Наилучший обзор открывается с крыш.

3 Умирая, вампиры «плавятся». Зрелище было бы не из приятных, кабы не слабая детализация.

4 Плойду то и дело приходится карабкаться по лестницам и трубам – другого пути на крыши нет…

5 Останавливать бегущего вампира – все равно, что стоять на пути у носорога. И больно, и бессмысленно.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

Придраться к отсутствию настроения едва ли получится: ну чем тоска и уныние не художественный прием?

они превращают в фарш за считанные секунды. Да и вас не жалеют пара укусов, и извольте начинать все заново. Здоровье солдата не просто слабое, жизнь в нем еле теплится. А потому лобовые столкновения с вампирами даже на поздних стадиях игры, за редким исключением, приводят к самым безрадостным результатам. И, в отличие от той же Splinter Cell, где есть хоть какие-то шансы перебить не в меру бдительных недругов и найти новое, более надежное укрытие, здесь подобный трюк едва ли сработает. Впрочем, ваши подопечные отнюдь не беззащитны. Разумеется, выданный на первых порах пистолет вас вряд ли защитит. А вот снайперская винтовка вполне способна поменять расклад сил в вашу пользу – при условии, что не станете соваться к цели слишком близко. Найдется и заряженный ультрафиолетовым излучением клинок, он должен понравиться любителям рискнуть головой, так как полезен он исключительно в ближнем бою. К сожалению, оружие едва ли вносит заметное разнообразие в игровой процесс, получившийся достаточно занудным. Бесконечные блуждания с места на место, чередующиеся с невнятными сюжетными сценами, быстро приедаются, а разнообразия не подвезли.

Пасмурно и хмуро

Внешне Vampire Rain производит странное впечатление. С одной стороны, разработчики как будто не жадничали на полигоны, умудрились кое-где впихнуть достойные спецэффекты, но… конечный результат получился на удивление блеклым и неубедительным. Может быть, всему виной пресловутый дождь – он в мире Vampire Rain хлещет, не переставая. Может, авторов подвела любовь к оттенкам серого. Или безыскусный дизайн? Так или иначе, сравнить детище Artoon с тяжеловесами вроде Gears of War или GRAW не советуем. Зато и придраться к отсутствию настроения едва ли получится: чем тоска и уныние не художественный прием? И все же, несмотря на многочисленные просчеты, уделить внимание Vampire Rain можно. Вероятно, кому-то она даже понравится – если, конечно, удастся закрыть глаза на непривлекательный внешний вид, медитативную монотонность и завышенную сложность. Если же перечисленные недостатки не уживаются в вашем сознании с понятием «хорошая игра», лучше оставьте промокших кровопийц в покое. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Занятный мир, удобное управление, полный набор традиционных для жанра «достопримечательностей». Многопользовательский режим.

МИНУСЫ
Задания монотонны и однообразны, противники кажутся слишком сильными, а графика не соответствует возможностям платформы.

РЕЗЮМЕ
Не слишком удачная, но и небезынтересная попытка студии Artoon сказать свое слово в жанре шпионского боевика.





По секрету всему свету

В Mario Strikers Charged Football собрались все известные герои и злодеи, когда-либо замешанные в спасении или похищении Принцессы Пич. Это Марио, Луиджи, сама Принцесса Пич, Дейзи, Баузер и Баузер младший. Не обошлось без Йоши и Данки Конга, Варио и Валуиджи. Рядовые противники из платформеров выступают в роли других игроков команды: есть привидение Бу, умеющее исчезать вместе с мячом, есть и медленная Бердо, что вальсирует вместо того, чтобы отнимать мяч у противника. На первых порах вам наверняка глянутся сбалансированные игроки, вроде Купы или Шай Гая, но ими-то, как ни странно, играть сложнее всего. Лучше сразу определиться, какой будет команда – напористо нападающей или относительно спокойной, играющей от обороны. А баланс важнее капитану, вроде Марио и Луджи: когда потребуется, он успеет вернуться к своим воротам, но и дружеский пас тоже не пропустит. Кроме того, быстрым капитанам проще уворачиваться от ловушек, в изобилии натыканных по стадионам.







1 Гигантский Луиджи еще не является гарантией победы. Во-первых, довольно скоро он вернется к обычным габаритам, а, во-вторых, вратарь все равно не пропустит такое наглое нападение.

2 Камера охватывает большую часть поля. К несчастью, играющему она неподвластна.

3 Простые игроки порой забивают куда более зрелищные голы, чем их капитаны. Разумеется, несравненным остается только Мегастрайк.

4 В Mario Strikers Charged Football есть полноценный сетевой режим, где действует своя система рангов. Благодаря малой продолжительности матча и простым правилам, желающих сразиться с другими игроками всегда много.



MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

СПОРТИВНОЕ РЕШЕНИЕ НАКОПИВШИХСЯ ПРОБЛЕМ. НИКАКОГО ФИТНЕСА, ТОЛЬКО ФУТБОЛ!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: sports.traditional.football.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: http://www.nintendo.com/gamemini?gameid=1wOT8K_C-ygfKltzHiQjk_H8jeD8Efkd





Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Футбольный матч – самый спортивный способ снять напряжение, накопившееся за годы непрерывного спасения Принцессы Пич. Марио и Луиджи наверняка устали лазать по трубам, а злодей Баузер заработал артрит, бесконечно ожидая их в замке. Да и для самой принцессы соревнования по европейскому футболу – лучший способ доказать, что и она способна на нечто большее, чем просто ждать, когда на помощь явится усатый повелитель муфт и краников. Так, сборная лиц с пропиской в Грибном Королевстве натянула бутсы, разучила футбольные правила и отправилась на зеленый газон выяснять, кто из них настоящий Рональдиньо, а кто так, мячи подает. Как и любая другая игра от Nintendo, Mario Strikers Charged Football не так проста и жизнерадостна, как может показаться на первый взгляд. В нее всерьез нужно учиться играть, а когда научитесь просто играть – предстоит учиться побеждать. Да, футболистов полностью освободили от заучивания терминов и правил, вычистив из традиционного футбола такие понятия, как, например, «офсайд». Никто не покажет карточку и не удалит с поля, если вы собьете противника с ног. Даже продолжительность матча сокращена до смешных трех минут – казалось бы, плевое дело, а не испытание. И все же с наскоку игру не раскусить – потребуется разбираться в «боевой системе», учиться хитростям и много упражняться. Поклонники спортивных Марио-игр в курсе.

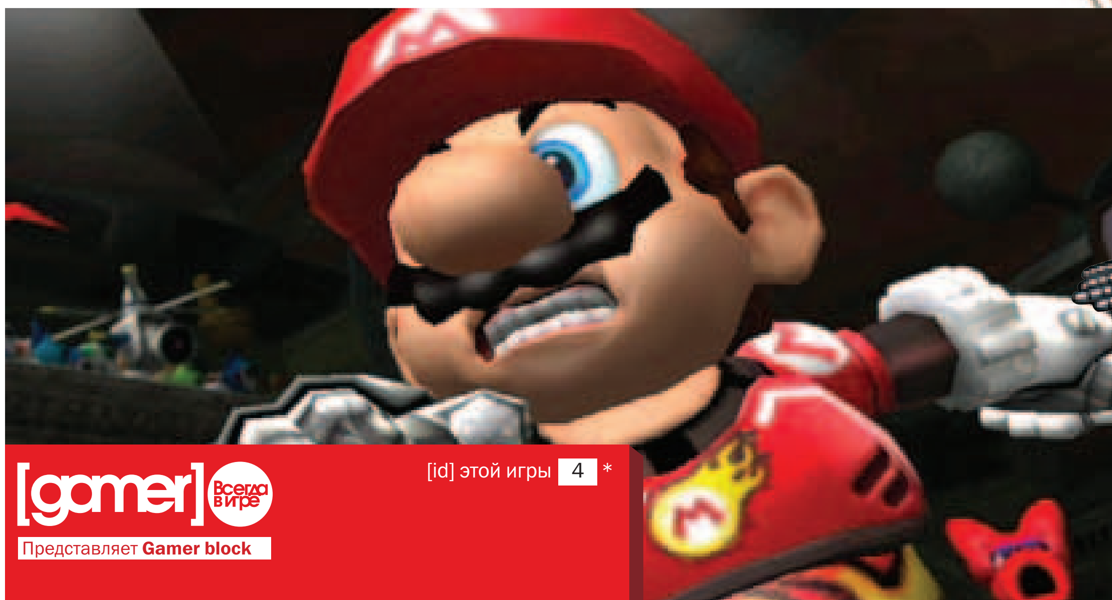
Итак, в качестве капитанов команд выступают все знаменитости мира Марио, они различаются основными характеристиками, вроде скорости, силы удара и умения отнимать мяч. Помогают капитанам по три игрока, также со своими умениями – к ним следует присмотреться внимательно, поскольку после начала чемпионата состав группы изменять уже нельзя. В общем, хотя стиль игры главным образом и зависит от того, кто представляет вашу команду, к выбору обычных игроков нельзя подходить спустя рукава.

Одиночный режим представлен в виде серии кубков, сложность которых со временем увеличивается. Но совсем не это будет доставлять неудобства первое время. Штука в том, что с каждым противником предстоит столкнуться дважды, а их никогда не представлено меньше трех (шесть матчей обеспечено). Далее, в конце турнирной лестницы спортсменов поджидает босс, у которого также придется выиграть по меньше мере дважды. И если проиграть первый же матч с боссом, то поражение засчитывается за весь турнир: придется начинать сначала.

Поражения в Mario Strikers не то что в онлайне – в одиночной игре! – быстро спускают изнеженных игроков с небес на землю. Если на среднем уровне сложности заботы доставляют лишь конкретные противники, да и то лишь на











некоторых стадионах, то на «настоящем» перцу задают поголовно все. Условия при этом остаются те же: три игрока, один капитан, один вратарь-крокодил, одно специальное умение и два слота для подлянок, вроде банановой кожуры или зеленого панциря. Но оказавшись на одном поле с таким соперником, убеждаешься: все что было до этого – всего лишь разминка. Не поможет даже Мегастрайк – специальный прием, с помощью которого можно заколотить несколько голов подряд без вмешательства со стороны. Провернуть это на первый взгляд просто (да только кто ж вам такое позволит…): зажав кнопку «B», заряжаем удар, повторным нажатием выбираем деление на шкале, чтобы стрелка отметила количество попыток. Герой взмывает в небо, после чего зрителям показывают ужасающий ролик с прямо-таки искрящимся коварством, ехидством и злобой лицом кумира. Противнику в ответ дают возможность отбить каждый мяч самостоятельно. К сожалению, во всей игре только в это время пульт Wii используется по прямому назначению – надо успеть перехватить мяч, наведя на него«прицел» и быстро нажав кнопку. В остальное время герои управляются аналоговой рукояткой на нунчаке (без нее сыграть не выйдет – позаботьтесь о приобретении нунчаки ко второму пульту, если собираетесь показать игру друзьям), пакостничают при помощи «C», забивают голы кнопкой «B» и отнимают мяч крестовиной на пульте или простым встряхиванием пульта.
Перенеся знаменитых героев на футбольное поле, создатели не забыли про особенности каждого из них, которые в полной мере проявляются лишь на именной арене. С последними порой приходится несладко – где-то земля может внезапно разверзнуться, пролив на окрестности лужи лавы, где-то с неба падают каменные плиты… С одной стороны, подобные сложности прибавляют интерес, раззадоривают и вносят разнообразие. С другой, когда лава разливается на весь экран и накрывает команду, неудачливый игрок может пропустить столько голов, что отыграться после уже не сумеет. Просчетом мультиплеера можно назвать тот же Мегастрайк, что позволяет забить до шести голов буквально за две секунды до окончания матча (впрочем, наловчившись ловить эти мячи, опытный игрок запросто сведет популярность Мегастрайка к нулю). В то время как выиграть традиционным способом крайне сложно, потому как вратарь-крокодил ловит все мячи еще на подлете (а особо ретивым нападающим еще и пинки отвешивает), неважно как часто вы осаждаете вражеские ворота. Смешно, но выигрышными капитанами для честной игры оказываются либо Данки Конг, либо Принцесса Пич. Первый завидно силен, вторая чудовищно быстра. Матчи с их участием обычно самые сложные и зрелищные. И уже лишь ради них стоит попробовать. СИ

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Геймплей увлекателен, все любимые герои в сборе, в наличии сетевой режим и неплохая графика.

МИНУСЫ
Крошечные просчеты в балансе, местами сильно завышенная сложность, разочаровывающая схема управления.

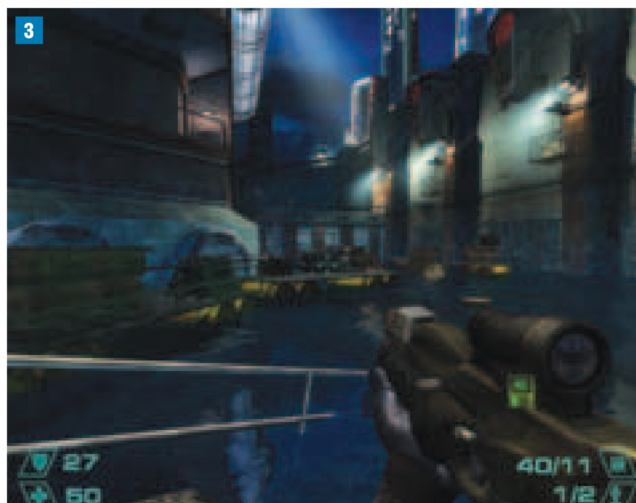
РЕЗЮМЕ
Слабая в прошлом идея получила развитие и переросла в игру, одинаково интересную как для одиночек, так и для шумных компаний.











1 Здесь на Фрэнка поочередно натравливают двух боевых роботов, однако одного расстреливают собственные турели. Кажется опять привет из Fallout 2...

2 Отрезаем нижнюю половину скриншота и получаем практически Dark Fall: Lights Out.

3 Для заводской сливной канавы вода на удивление чистая. Врагов здесь нет, плаваем и прыгаем в свое удовольствие.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Parallax Arts Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН:
http://www.exodus-game.com





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ИСХОД С ЗЕМЛИ

ХОРОШО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

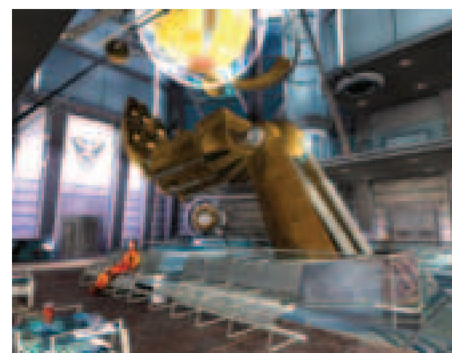
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ КИРПИЧИ И РАЗБРАСЫВАТЬ ГРАНАТЫ.

Создавая игру по образцу кинобоевика, надо понимать, что у этого жанра своя специфика, коей стоит придерживаться даже при переходе в интерактивный формат. Например, частота, с которой происходят значимые события, не может быть ниже некоего критического значения. Действие должно развиваться, а не топтаться на месте или ходить кругами. Между тем создается ощущение, что именно эту составляющую авторы «Исхода с Земли» несколько задвинули – возможно, чтобы накрутить вожделенные «часы геймплея». Другое предположение: дело в том, что примером им служило не кино, а, скажем так, книжный вариант того же боевика. Личность главного героя, агента для особых заданий Фрэнка, раскрывается как раз во многом благодаря печатному тексту, сопровождающему загрузку уровней. В небольших заметках Фрэнк делится соображениями о нынешней ситуации, вспоминает занимательные история из прошлой жизни, а также приводит собственные варианты законов Мерфи. В общем, товарищ отличается как начитанностью, так и житейской мудростью, а посему и игрок требуется с умственными способностями выше среднего. Да-да, в формат шутера были легко и непринужденно интегрированы физические головоломки в духе недавней «Пенумбры». Помимо спрятанного в широкие штаны оружейного склада, который всегда с собой, Фрэнк может перетаскивать некоторые предметы. Кстати, стоит навести на них прицел, как появятся специальные стрелочки. Вначале эта возможность кажется приделанной «для галочки» и немного раздражает – взяв дрель, хочется тут же посверлить дырку в противнике, но Фрэнк лишь беззаботно помахивает инструментом. Перестреливаясь с охранниками злобной корпорации, вы постепенно потеряете привычку хвататься за все подряд, но тут на пути героя встанет непреодолимое препятствие. Сама задачка элементарна, трудность в другом – сообразить, что пора перейти из «боевого» режима в «квестовый» и начать строительство лесенки из кирпичиков. Авторы правильно понимают всю важность этого озарения, и, возможно, только ради него устраивают два часа перестрелок и бега по затянутым сеткой складским коридорам – чтобы игрок подзабыл, как таскать кирпичи, а потом вдруг вспомнил… и обрадовался.
Можно лишь рукоплескать разработчикам за столь смелое решение – затягивая игру, они одновременно (извините за каламбур) затягивают в нее игрока. Вот Фрэнк уже понял, что ему придется прищучивать злодеев на другой планете, и мы внутренне приготовились оказаться в ином мире... но герою еще предстоит выбраться из здания, где он похищал секретные планы



«Рота, поднять танк!»

Машина в «Исходе», как ни странно, скорее «квестовая», чем «гоночная». Возможно, авторам не удалось написать путный алгоритм для колесных соперников, поэтому вражеские броневики выкатываются на дорогу исключительно в неинтерактивных заставках, а потом просто стоят, отстреливаются и мешают проехать. Впрочем, будут на пути в космопорт перестрелки и с роботами, и с вертолетами, однако не раз и не два вы почувствуете, что броневик – не средство передвижения, а некая обуза, которую надо тащить за собой, чтобы использовать в нужном месте. Обуза эта к тому же легко переворачивается при рискованных прыжках. Кнопка R, которая якобы должна ставить машину на колеса, почему-то не работает, но! Выходите и подтолкните авто, дабы железный конь принял нормальное положение. Правда от этого частенько ухудшается здоровье, но такова суровая правда жизни. А еще можно запрыгнуть на броневик, как на приступочку, и забраться, например, на крышу сарая, чтобы собрать оставшиеся от убитого солдата снаряды.







4 Когда Фрэнк строчит из двух пистолетов-пулеметов разом, прибегают соседи и просят сделать потише.

5 Силовое поле не пропускает автомобили и людей, однако можно протиснуть «кончик» пушки и задать жару роботу-охраннику.

6 В сгоревшем термическом цехе дым столбом.

Помимо рассованного по карманам штанов оружейного склада, который всегда с собой, Фрэнк может перетаскивать некоторые предметы.

«благодетелей» человечества, то есть пробежаться по всем уровням в обратном порядке. Вы когда-нибудь видели в боевиках, чтобы очередной Джон Макклейн, удрав из небоскреба за секунду до взрыва, затем возвращался на пепелище?
Но Фрэнк, руша все каноны жанра, рыскает среди обломков термического цеха. Выход ищет.
И даже покинув здание, наш черно-кожаный суперагент не очнется в космопорте после короткого неинтерактивного ролика. Нет, ему придется пилить 12 километров на багги-броневике, через каждые сто метров перестреливаясь со спецназом корпорации, отключая силовые заграждения и выискивая обходные пути. Безусловно, все это интересно – использование броневика в качестве квестового предмета достойно отдельной похвалы, – но нельзя же так мучить игроков, которые хотят поскорее увидеть внеземные красоты! Зато к тому моменту, как Фрэнк наконец доберется до шаттла, геймер сольется с ним в стремлении скорее покинуть нашу голубую планету.
Хотя и на «Кью», сказать по секрету, герою поначалу предстоит столкнуться не с мутантами, а с нехваткой кислорода и прыжковыми головоломками.
Оказавшись в закрытой со всех сторон котловине, испытываешь приступы дежавю – кажется, что попал то ли в один из поздних Myst'ов, то ли в «Путешествие на Луну» от Kheops Studios.
Все вышесказанное не значит, что «Исход с Земли» хороший квест, но плохой шутер. Пусть разновидностей врагов и маловато, зато они умны, хорошо выглядят, смешно падают и красиво разлетаются на части от разрыва гранаты. А с какой любовью сделано оружие! У большинства пушек есть оптические прицелы и альтернативные режимы стрельбы; кроме того, на букву F повешена атака прикладом. В бою, правда, от приклада толку мало, он скорее заменяет отсутствующие ноги героя: позволяет разбивать ящики с амуницией, не тратя патроны. Зато оптика, как говорится, решает все. Автомат с подствольным гранатометом и оптическим прицелом достается герою довольно рано, и сразу же становится основным средством для истребления врага. Хотя неплохи и трехствольный дробовик, и базука с самонаводящимися снарядами. Даже самый хиленький топорик великолепно анимирован – Фрэнк время от времени проводит пальцем по лезвию, проверяя, не затупилось ли оно.
«Исход с Земли» не назовешь революцией в жанре, но игра сделана с вниманием к деталям, и все хорошие задумки честно доведены в ней до конца. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Интересные, органично вписанные в игру головоломки. Приятная подборка оружия. Добротно поданная история.

МИНУСЫ
Очень вялое развитие действия. Малое разнообразие противников. В диалогах нет субтитров, и некоторые реплики тяжело расслышать.

РЕЗЮМЕ
Производственный роман из жизни суперагентов.

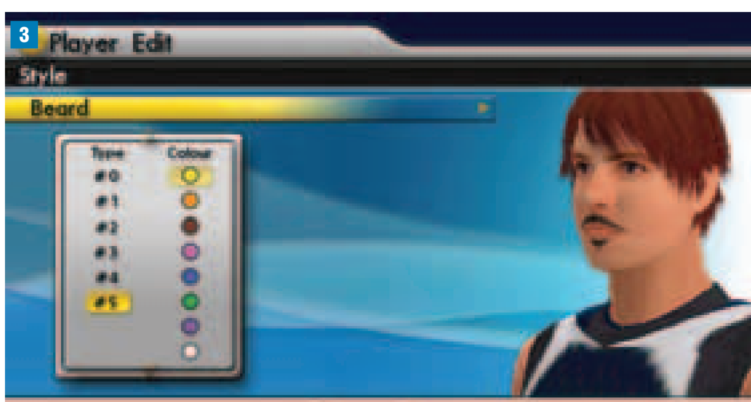


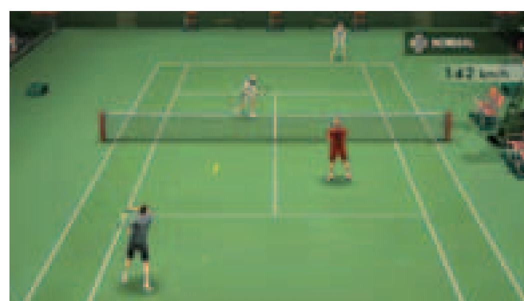


В многопользовательском режиме нет возможности провести полноценный чемпионат, но устроить обычный матч – пожалуйста. При этом все участники могут обойтись одним UMD.









1 Ни в коем случае не смотрите на трибуны, когда к ним приближается камера – испортите все впечатление от графики игры.

2 При желании можно пропустить несколько чемпионатов. Иногда это придется делать намеренно – чтобы отдохнуть. Согласитесь, даже профессиональный теннисист не может играть без перерывов.

ОТЛИЧНО

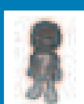
SMASH COURT TENNIS 3



VIRTUA TENNIS БОЛЬШЕ НЕ ПРИВЛЕКАЕТ? НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО – ЛЕКАРСТВО ЕСТЬ!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: sports.traditional.tennis
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: www.smashcourttennis3.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Человечество безумно любит шпынять мячики конечностями и подручными предметами: в футболе – ногами, в баскетболе – руками, в бильярде – киями, в гольфе – клюшками, а в теннисе – ракетками. Даже добравшись до высоких технологий, умельцы моментально создали возможность отыграться на несчастном шарообразном виртуально. Вспомним: одна из первых видеоигр, разработанная Ральфом Баером тридцать пять лет назад лет назад Pong, была незамысловатой фантазией на тему настольного тенниса. С тех пор многое изменилось – и в мире видеоигр появились представители, претендующие на звание настоящих симуляторов. Правда, настольный теннис все-таки редкая разработка в наших краях. А вот с теннисом большим повезло больше – даже владельцам PSP. И если раньше приходилось выбирать между Virtua Tennis 3 и Virtua Tennis: World Tour, то теперь в борьбу вступил Smash Court Tennis 3.

Внешнее сходство с ближайшими конкурентами прослеживается, но на самом деле Smash Court Tennis 3 имеет с ними очень мало общего. Один только режим обучения, состоящий из более чем двух десятков уроков, отнимет как минимум пару часов времени и запросто докажет, что первое впечатление обманчиво. Зато за время вашей подготовки разработчики покажут и подробно пояснят на примерах недостатки и преимущества различных ударов. Все верно – в Smash Court Tennis 3 присутствует несколько типов ударов, за каждым из которых закреплена отдельная кнопка: flat – плоская подача, top spin – крученый удар, slice – резаный, lob – свеча. Силу придется рассчитывать самостоятельно, но ничего сложного в этом нет – достаточно просто зажать кнопку удара на нужное количество времени.

Создание персонажа в режиме карьеры не ограничивается выбором внешности – необходимо указать и тип будущего игрока: к примеру, он может стать мастером контратаки или сильным подающим – выбор за вами. И только после определения всех показателей не останется ничего другого, кроме как отправить «чадо» на покорение вершины теннисного Олимпа. А уж здесь игра не ограничится бесконечной чередой матчей. Между соревнованиями можно пройтись по магазинам и приобрести новую экипировку, посмотреть расписания ближайших чемпионатов, найти время для изучения прессы (в которой красуются статьи о ваших победах), почитать письма преданных поклонников, просто потренироваться или же отправиться на поиски спонсора. Впрочем, не каждый спонсор готов при первой же встрече поверить в силы начинающего теннисиста – прежде свои способности нужно доказать, сыграв показательный

В отличие от Virtua Tennis 3 для PSP, избаловавшей нас огромным количеством самых разнообразных мини-игр, в Namco готовы предложить всего лишь три подобных забавы.

Pac-Man Tennis. **Самое интересное из трех развлечений то, где лупить ракеткой понадобится не мячик, а небезызвестного Пакмена. При этом по корту раскиданы желтые точки, автоматически поглощаемые нашим колобком. Кто пропускает мяч – получает все точки, съеденные за розыгрыш круглолицым симпатягой. Для победы требуется накопить 200 точек.**

Galaga Tennis. **Как несложно догадаться, игроки выбивают теннисным мячиком пришельцев, вольготно расположившихся по всему корту на манер Galaga. Чем больше подбитых пришельцев, тем меньше шансов попасть в лапы инопланетных захватчиков. Для безоговорочной победы противник должен быть захвачен трижды.**

Bomb Tennis. **В этой мини-игре отбивать приходится не мячик, а самую настоящую бомбу, которая взрывается через некоторое время после начала матча. Взрыв одной бомбы может не задеть игрока, зато несколько взрывов сразу (время от времени на корт выпадают подобные «осадки») обязательно отправят на тот свет.**









3 Встроенный редактор поможет сделать подопечного максимально похожим на вас. Конечно, на умение играть это никак не повлияет.

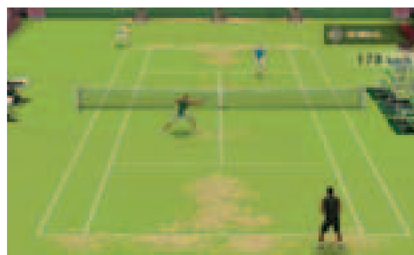
4 В режиме Exhibition можно выбрать любой из 14-ти доступных кортов. На некоторых из них тянет играть снова и снова...

5 Над графикой и анимацией движений разработчики постарались. А вот мимика почти отсутствует – деревянные лица меняются только в момент победы или поражения.

6 Здесь все серьезно. Если мяч уйдет в аут близ края корта (что нередко случается во время первой подачи), будет проведена экспертиза, которая покажет, насколько точен глазомер судьи.







матч. Удачное стечение обстоятельств – и спонсорская экипировка ждет в ближайшей раздевалке!
Но большую часть времени все же предстоит проводить на корте. И, как в других играх жанра, после каждой полноценной победы наш подопечный «растет»: заработанные очки опыта всегда можно потратить на развитие характеристик или обучение какой-нибудь новой технике. Наличие этакой «RPG-составляющей» только делает игру интереснее: самосозданный потенциальный чемпион проходит весь спортивный путь от рядового теннисиста до звезды телеэкранов. Изначально это неповоротливый новичок со слабым ударом, откровенно "буксующий" при резких движениях, пропускающий подачи и частенько отправляющий мячи в аут. Несколько сезонов спустя это уже бывалый игрок, а ближе к финальному чемпионату – зубастый профи, готовый бросить вызов настоящим звездам большого тенниса. И Smash Court Tennis 3 дарит такую возможность: Мария Шарапова, Роджер Федерер, Джеймс Блейк, Рафаэль Надаль и многие другие ждут вас (в режиме Arcade и Exhibition можно сыграть за любую известную личность). У каждого спортсмена на свои характеристики и своя манера игры: некоторые представители звездного состава оказывают весьма приличное сопротивление даже самому «прокачанному» герою. Встреча с каждым из них изрядно потреплет нервы, но даже самые сильные противники порой допускают ошибки. Пусть редко, но именно благодаря этому от каждой встречи ждешь своих сюрпризов. Да и манера игры противников порой серьезно разнится, другими словами, если вы намерены «пробежать» игру, используя лишь парочку заученных приемов, – ничего у вас не выйдет.
И все же, даже несмотря на то что перед нами действительно симулятор тенниса, настоящий спорт Smash Court Tennis 3 вряд ли заменит. Но если вам по каким-то причинам не удается или не хочется брать в руки ракетку – возьмите PSP. Захватывает не меньше упомянутой Pong, ради которой когда-то выстраивались целые очереди. Осталось лишь выбрать игру: Virtua Tennis: World Tour, Virtua Tennis 3 или Smash Court Tennis 3? Первую лучше всего отбросить сразу – режим карьеры проработан слабовато, да и графика двухгодичной давности сегодня может показаться не столь симпатичной. А вот дальше дело за вами: если нужна незамысловатая забава на несколько вечеров или постоянное развлечение для частых поездок в метро – выбирайте игру от Sega-AM2. А коль необходим серьезный симулятор и есть возможность уделять консоли по часу (и больше) свободного времени – советуем остановить выбор на разработке Namco Bandai. СИ

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ
Отличная графика и прекрасная анимация. Хороший режим тренировки. Захватывающий режим карьеры. Удобное управление.

МИНУСЫ
Маловато музыкальных треков: все успевают надоесть за первые полчаса игры. Мелкие графические недоработки.

РЕЗЮМЕ
Один из самых приличных симуляторов тенниса на данный момент и определенно лучший для портативных консолей.



1 Большие корабли – удобные мишени. Если только это не корабли союзников.

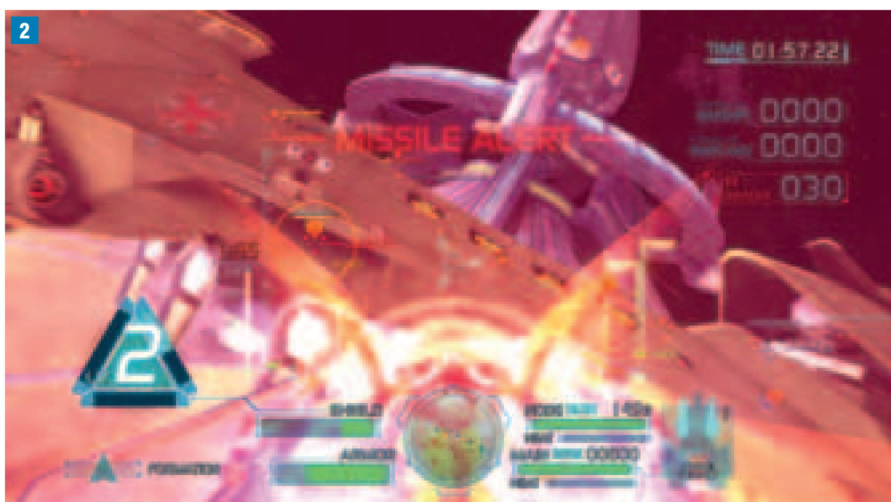
2 Когда вокруг все взрывается и полыхает, даже сориентироваться трудновато.

3 Пока мы работаем не покладая рук, начальники отдают бесполезные приказы.

4 Фиолетовая туманность красива, но где-то в дымке прячется враг – приходится быть настороже.

5 Красная надпись на экране предупреждает: где-то рядом летает предназначенная вам ракета.

6 Главный герой собственной персоной – молод, наивен, бесстрашен, отважен.





PROJECT SYLPHEED

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360

ЖАНР: shooter.sci-fi

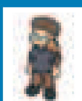
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет

РАЗРАБОТЧИК: Game Arts

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОНЛАЙН: http://www.square-enix.co.jp/sylph



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ДАЖЕ ОСВОИВ КОСМОС, ЛЮДИ НЕ ЗАБЫВАЮТ ВОЕВАТЬ ДРУГ С ДРУГОМ. А НА ВОЙНЕ БЕЗ ГЕРОЕВ НЕ ОБОЙТИСЬ.

Невероятно, но факт: разработчики и издатели видеоигр, будто сговорившись, не желают пускать нас за штурвалы звездолетов, всеми правдами и неправдами заставляя отказаться от карьеры космического пилота. Перелетать от планеты к планете в качестве пассажиров – пожалуйста, но самостоятельно управлять чем-либо в безвоздушном пространстве – ни-ни! Однако есть еще люди, которым дорого просвещение. И обнаружились они в небезызвестной студии Game Arts, за короткий срок создавшей и выпустившей (при поддержке Square Enix и Microsoft) весьма и весьма любопытную Project Sylpheed.

Вредные привычки

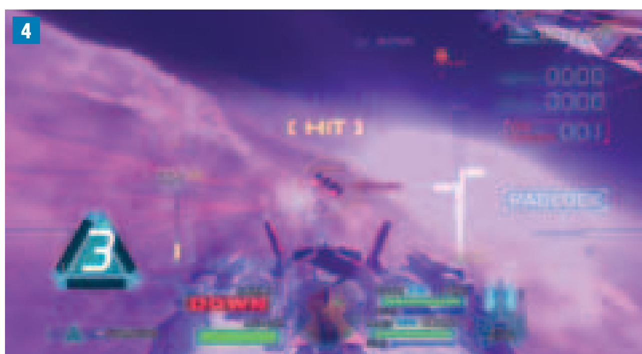
Если и существует у людей привычка, от которой они никогда не откажутся, так это привычка воевать. Покинув Землю, найдя десятки новых миров и освоив самые совершенные технологии, наши с вами потомки (по версии сценаристов Game Arts), несмотря ни на что, даже в двадцать седьмом столетии будут находить один повод для вооруженных конфликтов за другим. То какая-нибудь солнечная система решит стать независимой, то особо симпатичное поле астероидов не поделят, то еще что-нибудь. А уж когда человеческая раса окончательно разделилась на две могущественных державы (Terra и ADAN Freedom Alliance), тут и дураку стало ясно: войны не миновать. Что не помешало Терранам прошляпить неожиданное нападение и оказаться захваченными врасплох. Теперь они вынуждены отчаянно обороняться, посылая на фронт даже пилотов-новичков, одним из которых вам и предстоит руководить на протяжении многих миссий. Знакомьтесь: Катана Фарэвей (Katana Faraway).

Космос для всех

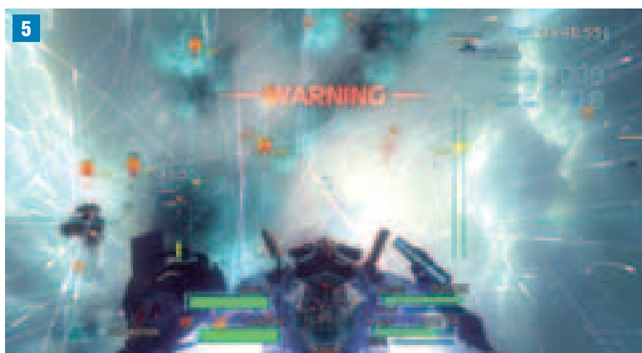
Прямой потомок традиционных аркадных шутеров, Project Sylpheed все же заметно отличается от предшественников – прежде всего относительной свободой передвижения. Разумеется, вам никто не позволит, прихватив истребитель, махнуть в соседнюю галактику. Но в границах любого уровня вы вольны двигаться куда угодно, по какой угодно траектории. Главное, не забыть при этом, зачем вы здесь собрались; в противном случае велик риск слишком быстро стукнуться носом о старую-добрую надпись «Game Over». Впрочем, расслабиться и полетать в свое удовольствие все равно едва ли дадут. С первых же миссий космос на многие километры вокруг заполнят неприятельские корабли – и никто кроме вас не собирается их останавливать. Нет-нет, не подумайте, будто юный Катана одинодинешенек сражается против вражеских армад. Штука вот в чем: в сослуживцы молодому



Многие, возможно, удивятся, но если копнуть поглубже, у Project Sylpheed обнаруживается вполне приличная, по меркам индустрии, родословная, отсчет которой ведется аж с 1986 года. Именно тогда, за много лет до появления Lunar и Grandia, небольшая студия Game Arts выпустила для NEC PC-8801 шутер Silpheed, два года спустя добравшийся до PC, а в 1993 году портированный на Sega CD, где игра и обрела подлинную известность. Несмотря на малые возможности технологий тех лет, в Silpheed использовалась настоящая трехмерная графика – своего рода прорыв. Но несмотря на успех и признание поклонников, продолжение Silpheed увидело свет очень нескоро. Только в конце 2000 года Game Arts совместно с Treasure выпустила Silpheed: The Lost Planet для PS2. Игра по-прежнему принадлежала к жанру скроллинг-шутеров, к тому времени уже изрядно растерявшему популярность, а потому широкого успеха не снискала. Что, как мы теперь видим, не помешало Game Arts вернуться к теме космических войн, а заодно подарить нам относительную свободу перемещения в безвоздушном пространстве.







6

человеку достались сплошь тупицы и лентяи, и пользы от них в бою ни на грошик. Между тем сложность заданий раз от раза возрастает, и выдирать победу у врага из пасти становится все сложнее и сложнее. Серьезными препятствиями на пути к триумфу становятся не только наглость соперников и скудоумие однополчан, но и время: его на миссию нередко выделяют мал мала меньше. Иногда кажется: уже перепробовали все ходы до единого. Но игре этого мало, и приходится снова возвращаться к началу: ведь сохраняться между миссиями не разрешают. А за один уровень их бывает не две и не три.
Зато поклонников разнообразных апгрейдов в Project Sylpheed ждет настоящее пиршество. По итогам каждого успешно завершенного уровня вы получаете некоторую сумму, которую вправе потратить на исследование и покупку новых видов оружия. А уж оружия разработчики придумали немало! Ракеты среднего и дальнего радиуса действия, скорострельные орудия, минометы, плазменные пушки – чем заметнее ваши успехи, тем разнообразнее становится выбор.

Сверхновая

Покупка бронебойных снарядов – занятие, конечно, увлекательное. Но едва ли оно помешает вам оценить другие достоинства проекта. Например, графику – она тут, к слову, на удивление хороша. Одновременно на экране могут находиться десятки, если не сотни объектов: юркие истребители (включая, разумеется, ваш собственный), тяжелые линейные корабли, выпущенные кем-то ракеты, обломки уничтоженных звездолетов... Прибавьте сюда постоянную цветомузыку из вспышек, взрывов, инверсионных следов, орудийных залпов и хитросплетений интерфейса, и вы получите более-менее четкое представление о внешности творения GameArts. Если вникать в технические тонкости – ничего особенного, но на пользователя, не склонного подсчитывать число полигонов в кадре, Project Sylpheed наверняка произведет впечатление сугубо приятное. С чем мы разработчиков и поздравляем.

Счастливого полета!

Резюмируем. Во многом незамысловатая и прямолинейная, Project Sylpheed тем не менее заслуживает внимания – прежде всего потому, что полетать в космосе владельцам консолей ныне удается крайне редко. Поклонники симуляторов, конечно, будут разочарованы: им авторы не выдали ни одной конфеты. Но если вы неравнодушны к красочным баталиям среди звезд, готовы закрыть глаза на несоблюдение законов физики и смириться со слезливым сюжетом – смело берите Project Sylpheed в коллекцию. Как минимум несколько приятных вечеров перед телевизором вам обеспечены. СИ

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Стремительное развитие событий, изобилие оружия, грандиозные космические сражения и красочная графика.

МИНУСЫ
Сюжетные штампы, бестолковые сослуживцы, отсутствие сохранений между миссиями. Кому-то игра покажется слишком сложной.

РЕЗЮМЕ
Отличный шутер – можно и в космосе полетать, и в сражениях поучаствовать, и собственный истребитель увешать оружием от носа до кормы.











1 Самая крупная добавка в Bon Voyage – вот этот пиратский корабль. Устанавливается на пляже.

2 Изменений в оригинальной игре было так много, что нестыковки полезли то оттуда, то отсюда. Пока персонаж ходит по снегу в зимней одежде, гости щеголяют летними нарядами.

3 Человеку-растению в доме не нужны ни плита, ни унитаз, ни кровать.

THE SIMS 2: ВРЕМЕНА ГОДА / ПУТЕШЕСТВИЯ

MAXIS НАХОДИТ ВДОХНОВЕНИЕ В КАПУСТЕ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: simulation.life

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts

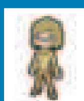
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК: Maxis

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.3 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM

ОНЛАЙН: http://thesims.ea.com/





Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Писать обзоры дополнений к The Sims – неблагодарное занятие. Все портит устоявшаяся репутация игры. Для кого-то «симы» давно стали воплощением алчности Electronic Arts. Кому-то они милей всего на свете, но бытует мнение, будто эта аудитория предпочитает «Стране Игр» дамские романы. Любой вывод о качестве продукта, сделанный на основе стандартов «хорошего дополнения к хорошей игре», очень уязвим. Так сказать, попадает между двух огней. Автор рискует получить по первое число с обеих сторон за излишнюю или, наоборот, недостаточную приверженность тому или другому мнению.

Видимо, поэтому в среде игрожурналистов обзоры The Sims столь непопулярны.
Но делать что-то надо, ибо EA выполняет и перевыполняет план по аддоностроению. Настало время рассказать о «Временах года» и «Путешествиях». А вот почему они оказались в одном обзоре, хотя «Времена...» увидели свет еще в мае, чуть позже.

Больше – не значит лучше

Если сторонние стандарты не работают, остается только сравнивать дополнения. Всякая новая часть, с точки зрения PR-менеджеров EA, меняет механику игры. На взгляд игрока, поправки не равноценны, и могут оказаться чем угодно: от «набора безделиц» до «переворота в геймплее».

Сильнее всего удивили бывалых симоводов бизнес-изменения. Брать деньги с прохожих просто за посещение участка с карточным столом – не это ли наивысшая точка отклонения от привычной схемы всемирного симовства? «Питомцы» тоже добавили в игру многое, хотя скорее расширили ее, а не изменили радикально.
К выходу «Времен года» революционные идеи у EA закончились. А уж Bon Voyage открыто паразитирует на Seasons – без него некоторые фрагменты теряют всякий смысл. Скажем, горные курорты, где по замыслу создателей должна стоять зима, глупо выглядят среди вечного лета оригинальной игры. Но обо всем по порядку.

Цветут цветы среди зимы

Итак, в мае нам предложили сменить время года. Вроде бы все по-честному, и крыша над головой у симов наконец-то обрела практический смысл.
На деле же, игрок получает еще один набор условностей, мало влияющих на жизнь сима (строительство по-прежнему бесплатное). Просто этот набор другой.
Да, при новой погоде возможны дополнительные действия, вроде лепки снеговиков. Но подобные забавы ведут в тупик, их невозможно встроить в длинную цепочку, меняющую жизнь виртуала, как было в случае с машинкой по отъему денег. Шанс переохладиться или перегреться – просто еще одна «потребность», только шкала ее





Plantsims

Для тех, кому надоело возиться со все новыми параметрами, придуман специальный подвид виртуалов – Plantsims. Им нужно всего ничего: вода, солнечный свет и любовь. Туалет они не посещают, развлечений не просят. Правда появляются с трудом: чтобы получить такого, надобно долго окуривать пестицидами обычного сима-садовода. Зато для нетерпеливых есть одна готовая семья с мамашей-растением.

На деле получается замкнутый круг. Сим-растение переживает всего три фазы: детство (четыре симодня), «взрослость» и старость. Поскольку у него нет «усталости», спать ему незачем. Появляясь на свет, такой сим уже умеет ходить и говорить. «Любовь» достается ему от мамаши в избытке, все равно ей нечем заняться долгими бессонными ночами. Воду дает любой источник – дождь, ванная, свет – солнце либо лампа. Все. Этим двоим больше ничего и не нужно. Если вы полагаете, что основная сложность в размножении, то разочаруетесь. Выбираете из всплывающего меню пункт «вырастить ребенка» – и все. Хоть сотню наплодите. Только что с ними делать?



4 Размножаются зеленые в геометрической прогрессии. Пол родителя значения не имеет.

5 В каждом доме свое время года. Если быстро переключаться с одного дома на другой, бывают нестыковки и летом валит снег.

6 Специальные виды участков – пляжи можно пристроить только между дорогой и морем.

ХОРОШО

О любви обывателей посещать места, объявленные «уникальными», еще Ильф с Петровым писали.

в другой части интерфейса.

Чуть более интересными кажутся занятия садоводством и огородничеством. Правда, видно, что создатели имеют весьма отвлеченные представления об их сути. Боюсь, россияне, поголовно страдающие «дачным комплексом», не вполне оценят три вида деревьев, два из которых цитрусовые. Где вы видели лимоны, умеющие зимовать в снегу!? Почему эти несчастные деревья стоят дороже, чем легковой автомобиль!? Удивительно. Самое заметное нововведение «Времен года» – появление нового, «растительного» варианта симов. В Nightlife были вампиры, в Open for Business – роботы, с питомцами появились оборотни, теперь вот люди-ромашки.

Вокруг света

Перейдем к следующему дополнению. Ввели, скажем, во «Временах года» коньки и катки. И вот пожалуйста, Bon Voyage уже требует раскошелиться и на «перелет» до популярного курорта, и на жизнь в гостинице.

С одной стороны, это здорово напоминает реальную жизнь. О любви обывателей посещать места, объявленные «уникальными», еще Ильф с Петровым писали.

Только одно «но». The Sims слишком явно показывает всю несуразность подобного поведения. В самом деле, зачем игроку отель, если он может открыть community lot и плотно утыкать его всеми «бонвояжными» финтифлюшками? Этот нехитрый фокус даже позволит внедрить в сознание симов «мечты путешественника», скажем прогулки по пиратскому кораблю, но без самого путешествия! Если читатели помнят, претензии такого рода уже предъявляли к «Ночной жизни». Тогда их справедливость смягчалась только дешевизной клубных развлечений, а сомнения вызывало лишь появление даунтауна, как отдельной локации.

Ну и каков сухой остаток? Да, мы имеем набор забавных вещей-дополнений и даже новый вариант участка – пляж. Но схема использования этого всего, предложенная EA, лишена смысла без одного из предыдущих дополнений.

Тем большее недовольство вызывает намерение продавать обе части по отдельности, да еще за те же деньги, что и другие дополнения. Не присоединяя своего голоса к дружному хору защитников пиратства, громко вопящему: «игры задаром!», можно смело заявить, что Electronic Arts не настолько потрудилась, чтобы просить за новинки цену двух полновесных дополнений. СИ

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ
Изменения в геймплее оригинальной версии, новые предметы, жизненные ситуации и развлечения.

МИНУСЫ
Нововведения больше количественные, чем качественные. Можно совсем запутаться в предметах и параметрах.

РЕЗЮМЕ
Количество дополнений, увы, перерастает в потерю качества.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: musical.rhythm.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 (онлайн)
ОНЛАЙН: http://parappapsp.com





Автор: Spriggan
spriggan@gameland.ru



1 «I gotta believe!!» – фраза-двигатель ПаРаппы.

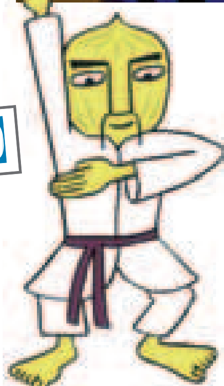


2 Персонажами, словно вырезанными из картона, игра как пленяла, так и пленяет.



Одно время ПаРаппа был мэскотом PlayStation в Японии – тогда как в остальном мире этот титул принадлежал, скорее, Крэшу Бандикуту. Правда, судьба Марио или Соника собачонку явно не грозила: надолго привязаться к бренду не удалось, даже несмотря на UmJammer Lammy, продолжение для PlayStation 2 и целый аниме-сериал.

ПОСРЕДСТВЕННО







ВЕРДИКТ 5.0

ПЛЮСЫ
Стильный дизайн, отменный саундтрек, многопользовательский режим и возможность скачивать дополнительные файлы из Сети.

МИНУСЫ
Никудышный баланс сложности, архаичный геймплей, бесповоротно устаревшая графика, сделанные на коленке новые уровни, малая продолжительность.

РЕЗЮМЕ
Упаковке диска не повредила бы этикетка «Специально для профессиональных исследователей жанра и прочих научных работников».

PARAPPA THE RAPPER

ОДИННАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, КОГДА НЕ БЫЛО DANCE DANCE REVOLUTION И GUITAR HERO, МЫ ИГРАЛИ В PARAPPA THE RAPPER.

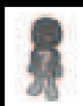
Музыкант и геймдизайнер по совместительству, Масая Мацуура сделал приличную карьеру. Десять лет разрабатывая танцевальные проекты для консолей Sony, он, наконец, устроился ваять Musik – игру для iPod, самого стильного и распространенного MP3-плеера на планете. По мере самосовершенствования Мацуура-сан то и дело превосходил себя, и уже страшно подумать, как же сегодня воспринимается его дебютное творение.

Пес ПаРаппа, чья жизнь движется в ритме хип-хопа, мечтает покорить сердце красотки Санни Фанни, но негодяй Джо Чин постоянно перебегает ему дорогу. Чин сильнее, богаче и всячески привлекательнее ПаРаппы, так что последнему остается только учиться, расти и развиваться. Опять же, в ритме хип-хопа и под возглас «I gotta believe!!». Шесть оригинальных уровней, на которых ПаРаппа разучивает приемы кунг-фу, получает водительские права, зарабатывает на новый автомобиль, овладевает кулинарными навыками и, наконец, приближается к заветной мечте, не нуждаются в лишнем представлении – они были прекрасны, PS one-версии их хватало с избытком. Вместо того, чтобы вдохнуть в старый хит новую жизнь, создав новехонькие уровни не хуже, ответственные за PSP-вариант соорудили пятерку… ремиксов. Сказать, что они ничтожны – значит, не сказать ничего, а на сплошь игранном-переигранном, увы, далеко не уехать.

Если вы уже заглянули в список достоинств, то могли заметить, что одним из них мы сочли не сам многопользовательский режим, а тот простой факт, что разработчики о нем вообще подумали (в случае с таким портом, к сожалению, и это радость). Мультиплеер почти анекдотичен: несколько игроков соревнуются в чтении рэпа; победитель, естественно, определяется количеством набранных очков. При этом рэпперы никак не взаимодействуют и не влияют на ход чужой игры. С тем же успехом можно развлекаться по отдельности, после чего просто сверять набранные очки. PaRappa the Rapper – одна из первых звездочек жанра. В далеком 1996-м ее сияние едва ли не ослепляло, но время беспощадно: самые свежие «музыкальные игры» не оставляют ПаРаппе со товарищам ни малейшего шанса. Озаботься Sony созданием римейка, предлагающего качественно новый уровень графики и геймплея, мы бы с радостью сообщили вам о появлении еще одной достойной игры для PSP. Поскольку расщедрились авторы лишь на невнятные мелкие подачки, UMD с PaRappa the Rapper вряд ли заслуживает и 999 вечнодеревянных рублей своей «бюджетной» цены. Лучше заплатите Koei: взрывная Gitaroo-Man Lives! – наш выбор. СИ

ASUS Summer Cup 2007

Во время финальных матчей в зале яблоку негде было упасть.



Автор:
Виктор Бардовский
prozed@gameland.ru

ПОСЛЕДНИЙ ТУРНИР ЛЕТА

Неожиданной победой казахского кибератлета закончился турнир по Need for Speed Carbon.

Вот и подошел к концу очередной сезон популярного отечественного турнира по компьютерным видам спорта ASUS Summer Cup 2007.

По размаху летний кубок переплюнул даже весенний, собрав более десяти тысяч игроков со всей России, а также стран бывшего СНГ. Призовой фонд на этот раз еще немного подрос и составил миллион рублей (против 850 тыс. на ASUS Spring Cup). Он был разделен между десятью официальными турнирными дисциплинами: Counter-Strike 1.6 5x5 (среди профессионалов), Counter-Strike 1.6 5x5 (среди любителей) Warcraft III: The Frozen Throne 1x1, Warcraft III: Defense of the Ancients 5x5, FIFA 2007 1x1, StarCraft: Brood War 1x1, Need for Speed Carbon 1x1, Quake III Arena 1x1, Quake III Arena 2x2 и Quake 4 1x1. Но обо всем по порядку.

Важнейшей номинацией турнира, конечно, стала Counter-Strike 1.6 в формате 5x5 среди профессионалов. В соревнованиях участвовали 32 команды из России, Украины, Казахстана и Беларуси, при том каждая из них сначала прошла отборочные в своем регионе, и лишь потом уже была допущена к участию в большом московском финале. Главной интригой турнира стало то, что лучшая российская команда Virtus.pro мало того, что выступила полностью в новом составе, так еще и половина этого состава родом из Украины! Всем без исключения было интересно, покажет ли такая интернациональная пятерка хоть сколько-нибудь приличную игру. Показала. «Виртуса» прошлись по соперникам, нещадно уничтожая всех, кто стоял у них на пути. Не смогли им помешать ни москвичи из forZe (именно в этой команде сейчас играют недавно покинувшие Virtus.pro геймеры), ни киевляне из A-Gaming, ни даже грозные Begrip Gaming, которые за последнее время победили в бесчисленном количестве турниров. Интернациональный состав сыгран на славу, о чем свидетельствует финальный счет игры против A-Gaming: 16:9 на карте de_inferno и 16:6 на карте de_dust2. Иначе как разгромом это не назовешь. Третье место заняла также пятерка из Украины eXplosive. Среди любителей сильнее всех оказался клан To Easy, который был наголову выше всех остальных участников и заслужено обогатился на 45 тыс. рублей.

Не менее интересные «разборки» состоялись и в номинации Warcraft III: The Frozen Throne. Самый титулованный отечественный игрок за Ночных Эльфов Deadman потерпел поражение в финале от геймера, предпочитающего Альянс – Xyligan'a. В последнее время Дедмана вообще преследуют неудачи: скандальная драка с одним из менеджеров клана SK, последующее исключение из состава SK, поражение на World Cyber Games 2007 Russian Preliminary а теперь еще и проигрыш на ASUS Summer Cup. Возможно, это начало конца гегемонии Deadman'a на отечественных турнирах по Warcraft, или просто Deadman решил сделать паузу и затем с новыми силами взяться за мышку и клавиатуру. Все станет понятно лишь на ASUS Autumn Cup. Третье место занял Swift, который в последнее время набирает обороты и уже сейчас почти на равных тягается с лучшими отечественными стратегами.

Нечто неописуемое творилось и в номинации Quake III Arena 1x1 и 2x2. В индивидуальном зачете всех обставил ветеран среди ветеранов noBap. Этот геймер «повесил мышку на гвоздь» еще в 2002 году после того, как не смог по ряду причин пройти национальные отборочные на World Cyber Games. В то время он на равных конкурировал с Cooller'ом и uNkind'ом (чемпионом WCG 2002 Grand Final). Но и сейчас, спустя 5 лет, его таланта вполне хватило, чтобы победить в ASUS Summer Cup, правда, в отсутствие Cooller'a и Jibo (оба в этот момент находились в США на очередном этапе турнира World Series of Video Games). В финале ветеран легко обыграл квейкера под ником Molodoy, дважды «разорвав» его на карте pro-q3tourney4, сначала со счетом 21:19, а затем и 14:1. Бронзовую медаль завоевал белорус eNemy. В командном зачете первенствовали ребята из «северной столицы» – чемпионами стала пара Impulse7, а второе место завоевали парни, назвавшиеся Horror. А вот на третьем месте снова обосновался noBap в паре с другим кибератлетом-долгожителем Polosatiy'м. Есть еще порох в пороховницах у наших боевых ветеранов!

Неожиданной победой казахского кибератлета закончился турнир по Need for Speed Carbon. Все пророчили высший титул москвичу Alan'у, который незадолго до ASUS Summer стал чемпионом WCG Russia. Однако казах Nice был настолько хорош, что лучший отечественный «шумахер» вынужден был капитулировать. Неожиданностей не преподнес лишь турнир по FIFA 2007. Петербуржец Alex в очередной раз доказал, что он – лучший из лучших. В турнире по StarCraft также не обошлось без неожиданностей: первое место занял ветеран Advokate, которого уж было сбросили со счетов. Серебро «взял» украинец White-Ra, а бронза досталась Anderoide'у. В Quake 4 в отсутствие Cooller'a победителем стал украинец Hunter, а среди любителей Warcraft III: DotA первенствовал DotA-состав Virtus.pro.

Турнир закончился, отгремели последние выстрелы и стало отчетливо видно, что ASUS Cup опять установил планку качества для серьезных отечественных состязаний. Пока что никому другому в России не под силу провести такой турнир на десять с лишним тысяч участников и закончить его ровно по расписанию. Снимаю шляпу перед организаторами, дело свое они знают. СИ

Капитан обновленного состава Virtus.pro Groove ни на секунду не усомнился в победе подопечных.

Неугомонный ветеран поВар собственной персоной.

Тройка старых квакеров: (слева направо): Shadzy, Mordez и Polosatiy.

Стенд компании ASUS на турнире был оформлен просто роскошно!

Есть еще порох в пороховницах: Polosatiy (на фото слева) и поВар с призами за третье место в Quake III Arena 2x2.

Победители турнира по Quake 4 (слева на право) Ash (второе место), Hunter (чемпион) и Zloi (бронзовый призер).

Virtus.pro – чемпионы Counter-Strike 1.6 5x5 среди профессионалов.

Xenitron, капитан Begrip Gaming, сразу после окончания турнира отправился анализировать причины случившегося.

Клан Impulse7 – чемпионы в номинации Quake III Arena 2x2.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Артавазд
youtorama@gmail.com

GUN SURVIVOR 2: BIOHAZARD CODE: VERONICA

Бытует мнение, что в Питере аркады намного лучше московских. Дескать, они огромные, автоматы там поновее да в перспективе – молочные реки и кисельные берега. На поверку все оказалось немного не так: автоматы в обеих столицах стоят почти одни и те же, лишь площадь самих аркад чуть больше и используется она более грамотно. Это вам не Play Day на Южной, где все автоматы понатыканы черт знает как.





Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Среди знакомых и оттого не очень интересных автоматов, которые встретились в Санкт-Петербурге, мне довелось обнаружить и действительно необычные. Когда я увидел Клэр Редфилд (Claire Redfield) из Resident Evil 2, изображенную в полный рост на стенке игрового автомата, я сначала не поверил своим глазам, но все сомнения исчезли уже после первых минут знакомства. Как вы, наверное, догадались, передо мной был Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica (сериал Resident Evil в Японии называется Biohazard). Если вчитаться в название, то сразу видно, что очередная глава зомби-экшна пытается объединить в себе две совершенно не связанных части. Разберем по порядку. Первый Gun Survivor вышел на PS one в 2000 году и явил миру не очень удачную идею: авторы этой игры попытались превратить Resident Evil в шутер от первого лица. Результат оказался не очень удачным – подкачало жуткое управление, да и сюжет тоже вышел не ахти какой. Вот характерный пример: игра начинается с того, что главный герой теряет память. От Gun Survivor нашему гибриду достался вид от первого лица. Второй «донор», Biohazard Code: Veronica, куда больше похож на традиционный RE. Вышел он в том же 2000 году, но лишь на Sega Dreamcast, а позже его с некоторыми изменениями портировали на PS2 и GameCube. К слову, в Code: Veronica впервые в истории сериала были использованы «живые» трехмерные декорации, а не пререндерные. Собственно, продолжением именно этой части и является наш Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica. В начале первой Code: Veronica Клэр попадает в тюрьму на острове, принадлежащем корпорации «Амбрелла», и встречает там Стива Бернсайда. С этого момента начинается отсебятина под названием Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica. Сюжет показался разработчикам недостаточно забористым, и они решили впихнуть на остров Немезиса (!) – знаменитого злыдня из третьей части сериала.



1



Первый Gun Survivor вышел на PS one в 2000 году и явил миру не очень удачную идею: авторы этой игры попытались превратить Resident Evil в шутер от первого лица.



2



3

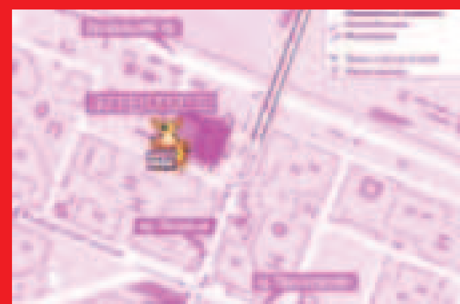
СКОРЕЕ В НОМЕР!

12 августа в Санкт-Петербурге состоялся открытый чемпионат DDR Tournament: St. Petersburg Open 2007. Впервые в нашем состязании принимал участие танцор из-за рубежа – победитель немецкого национального чемпионата. Благодаря новой системе и возросшему уровню игроков, чемпионат получился очень интригующим. Победителями стали: Vospi (Краснодар), Amegon (Тройсдорф, Германия), Amiboshi (Москва), Alzarus (Санкт-Петербург).



ХОЧУ!

Зал игровых автоматов компании «Crazy Park» в Санкт-Петербурге находится в торгово-развлекательном комплексе «Гранд Каньон», расположенном неподалеку от метро «Проспект Просвещения», по адресу проспект Энгельса, дом 154. Аркада находится на третьем этаже. Помимо Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica вы найдете там много разнообразных гоночных симуляторов и захватывающий шутер Lethal Enforcers 3.





Но не бойтесь, все кончится хорошо, ведь сценаристы обратят случившееся в дурной сон Клэр – очень редкий и оригинальный сюжетный ход! Как всегда, для бедных игроков останется большой тайной, каким образом такая дурь приходит в головы сценаристам. Что ж, перейдем к геймплею. Уровни в игре проходятся в три этапа. Сначала нужно найти ключ, потом открыть определенную дверь и, наконец, убить босса, поджидающего за этой дверью. Кто бы сомневался, что попутно нам придется уничтожать толпы зомби. Чтоб игрок, то есть вы, не задерживался у игрового автомата слишком уж надолго, на прохождение каждого уровня отведено определенное количество времени. Если в него не уложишься, на сцене появится ненаглядный Немезис, который в свойственной ему непринужденной манере погонит вас к выходу с уровня. В игре присутствует и совместный режим, способный сильно разнообразить процесс прохождения. Вот мы и добрались до главного, а главное в нашем случае – это управление. В отличие от большинства аркадных шутеров, таких как The House of the Dead или Time Crisis, в Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica мы не путешествуем по сюжетным рельсам! Наш герой может сам перемещаться, куда захочет! Все действия выполняются с помощью пистолета, в нем как бы совмещены обе аналоговые рукоятки одновременно: если двигать оружие назад, вперед, влево или вправо, то персонаж будет шагать (или стрейфиться) в соответствующем направлении, если же поворачивать пистолет вокруг вертикальной оси, то персонаж будет вслед за ним вертеть головой, давая нам шанс как следует рассмотреть однообразные серые коридоры и тоскливых зеленоватых зомби. Поднимать или опускать пистолет, чтобы стрелять вверх или вниз, нельзя: он жестко закреплен в корпусе автомата, а наш герой, повинуясь таинственным импульсам электронного мозга, сам решает, когда стрелять вверх или вниз. Такую систему можно назвать разве что «альтернативным управлением». Поначалу кажется, что это жутко неудобно, да еще и может заболеть кисть руки, но не стоит спешить с выводами. Мне игра живо напомнила о консольных шутерах: поначалу компьютерщики на чем свет стоит ругают управление, а потом привыкают и ничего. Вопрос в другом. Удастся ли вам получить удовольствие от столь феерического безобразия, которое зовется тут сюжетом? Вы вряд ли сможете понять хоть что-то, если совершенно не знакомы с сериалом. Другое дело – фанаты. Для них это редчайшая возможность попробовать столь любопытное ответвление любимого сериала. Нет большего счастья для фаната Resident Evil, чем получить очередную порцию бессвязного сюжета, чтобы на его основе творить всяческие домыслы и теории. Или есть? СИ

1 Вот она, красавица Клэр.

2 Правильнее держать пистолет двумя руками. Иначе не избежать укусов зомби, а это, как известно, может повлечь за собой крайне печальные последствия.

3 Магнум, как и прежде, является одним из мощнейших видов оружия в Resident Evil.

4 На рекламном флаере наглядно показано, как работает горемычное «альтернативное» управление.

5 На самом автомате очень много полезной и не очень информации, начиная от инструкции по управлению и заканчивая группами крови персонажей.

6 Стив спешит на помощь!

> Такую систему можно назвать разве что «альтернативным управлением». Поначалу кажется, что это жутко неудобно, да плюс ко всему может еще и заболеть кисть руки, но не стоит спешить с выводами.

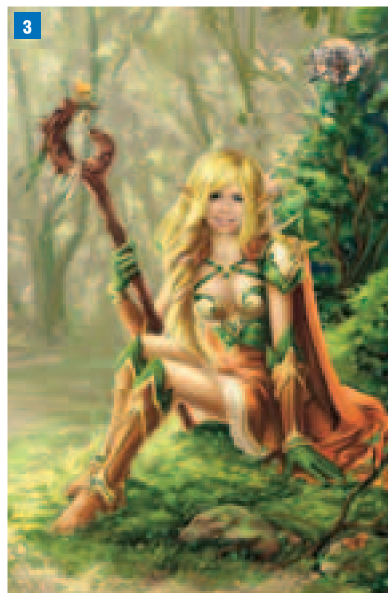






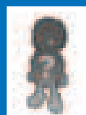
НОВОСТИ MMORPG


1


3


2


4




Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Tabula Rasa: новость за новостью

Что нас ждет после мощной PR-кампании?

Конец лета оказался жарким для Tabula Rasa (**http://www.playtr.com**), которую разработчики расхваливают как игру, избавленную от большинства недостатков современных MMORPG. На официальном сайте появились новые скриншоты, ролики и, что особенно интересно, девелоперские блоги.

Из журнала разработчиков мы узнали, что в некоторых миссиях появится Ethical Parables – своеобразное подобие кармы. Например, в одной из первых EP-миссий персонажу предложат переправить за линию фронта медикаменты. У игрока будет выбор: выполнить задание и доставить посылку по назначению или же украсть и перепродать препараты. Поведение в таких EP-миссиях повлияет на отношение к вам NPC.

Также NCsoft сообщила о планах по изданию в Северной Америке и Европе ограниченного тиража коллекционного издания Tabula Rasa (Limited Collector's Edition). Игроки, потратившиеся на дорогую коробку, получат некоторые преимущества:

- право пользоваться дополнительными эмоциями персонажей,
- специальное домашнее животное для героя,
- секретные карты,
- особую краску для создания уникального цвета брони,
- красивую монетку (Allied Free Sentients challenge coin),
- один месяц бесплатной игры,
- DVD с фильмом о создании Tabula Rasa,
- и, конечно же, постер.

Не очень щедро? Что ж, будем надеяться, что главное не коробка, постер и монетка, а сама игра…

2 Nude patch – гроза современных MMORPG

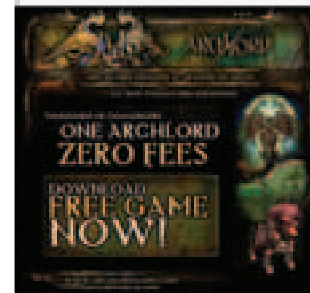
Неприлично, эротично и очень смешно.

Патчи, раздевающие игровых персонажей, известны очень давно, но довольно долго они создавались лишь для однопользовательских проектов. Теперь, похоже, настало горячее время для многопользовательских забав.

Как вы знаете, жертвами киберпорнографов давно стали такие хиты, как Lineage II и World of Warcraft. Над первой хорошо поработали японские и корейские моддеры, а на тему World of Porncraft и WoW Skins (**http://wowskins.mmorgy.com/wowpics.htm**) не иронизировал только самый ленивый.

За последние два года список игр-жертв непрерывно расширяется, да и попадать в него стали намного быстрее. Тут уже давно прописалась и без того эротичная и очень «взрослая» корейская разработка Shaiya Light And Darkness (**http://www.shaiya.com**). А среди новых жертв хакеров-эротоманов вышедшая лишь в мае 2007 года очень красивая азиатская Soul of the Ultimate Nation (**http://www.soulultimatenation.com**).

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



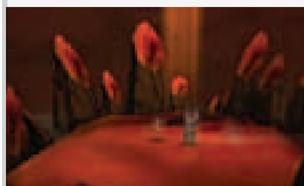
Администрация Archlord (http://www.archlordgame.com) перестала принимать ежемесячную плату за игровое время, а также прекратила поставку в магазины коробок с игрой. Конец забаве?.. Отнюдь, просто Archlord стала полностью бесплатной («free-to-play») с микро-платежами за наиболее ценные вещи и услуги. А клиентскую часть игры теперь можно просто загрузить с официального сайта! Ну а тем, кто все-таки купит завалявшиеся в магазине коробки с Archlord, положена премия – шесть тысяч Chantra-кредитов на счет нового или старого персонажа.



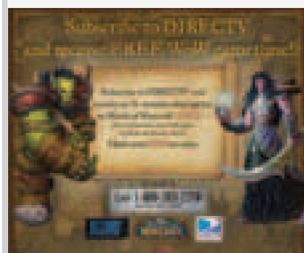
Turbine и Codemasters раскрыли детали появившегося 20 августа второго бесплатного дополнения к The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (http://www.lotro.com). Book 10: The City of the Kings принесет нам 100 новых квестов, улучшенный «интеллект» мобов, а также начисление очков Репутации (Reputation) и Обмена (Bartering). С первым параметром все понятно, а высокий рейтинг в Bartering позволит обменивать добытый loot на ценные награды (например, сеты и ездовых животных).



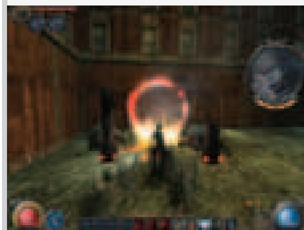
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Zu Online объявила о начале альфа-теста, в котором примет участие около 500 тестеров. Столь важный для любого проекта этап ознаменован открытием официального сайта: **http://zu.igg.com**. Альфа-тестирование завершится уже в сентябре, после чего сразу же стартует бета-тест. Напомним, что сюжет Zu Online основан на фантастической новелле The Life of Swordsman, повествующей о мире Zu и борьбе китайских монахов с силами Зла.



Blizzard, похоже, озабочена падением популярности World of Warcraft (http://www.worldofwarcraft.com) и ищет неординарные ходы для поддержания числа подписчиков. Последняя находка – партнерство с провайдером спутникового телевидения DirecTV. Каждый из новых абонентов ТВ-сервиса (от $29/мес. за 40 каналов) получит в подарок коробку с World of Warcraft и 11 (одиннадцать!..) месяцев бесплатной игры. Экономия составит более 150 долларов США!



Разработчики из Flagship Studios и их коллеги из корейской Hanbiton порадовали сообщением, что закрытый бета-тест Diablo-подобной Hellgate: London (http://hellgate.hanbiton.com) начинается в сентябре. Релиз, согласно информации от издателей, состоится 31 октября (США) и 2 ноября (Европа). Пока же на сайте появились скриншоты корейской версии игры, представляющие некоторые районы и предметы этой action/MMORPG.

Заинтересовались? Посмотреть на старых и новых «голышек» вы можете в собранной и любовно пополняемой коллекции на MMOsite.com (**http://www.mmosite.com**) в разделе Box News или просто введите в форму поиска сайта ключевые слова «Nude patch».

3 ARENA Online: битвы в двух реальностях

Неплохой шанс побить гейм-девелоперов!

Разработчики из GDTeam решили собрать игроков своей самой успешной MMORPG… в оффлайне, мол, пора нам познакомиться друг с другом. Напомним, что бесплатная ARENA Online насчитывает уже около полумиллиона пользователей, так что если пролазить на мероприятие придет хотя бы 1% игроков, организаторам придется несладко.

Тем не менее, смелость города берет и главное событие фэнтези-мира ARENA Online (**http://www.arena.ru**) – финал «Кубка Арены» – запланировано на 1 сентября и посвящено Дню Белого Камня (это название столицы игры).

Турнир совместит онлайновые и оффлайновые соревнования. Борьба с монстрами, стрельба из лука, бой с гейм-девелоперами «Арены Онлайн», красочные декорации – все это участники смогут увидеть своими глазами в телестудии «АртМедиа Групп». Завершит турнир, как и положено, выступление рок-группы «Ундервуд».

Участники команд, болельщики и активные зрители получат немало призов и подарков. Каждого победителя порадует ценный внутриигровой артефакт Браслет Неуязвимости (броня +5)! А 6 участников оффлайновых боев получат Кубки Арены и фирменное шампанское. Подробности о завершившемся «Кубке Арены» надежнее всего узнать на официальном сайте турнира (**http://cup.arena.ru**).

4 «Рагнарок Онлайн» прирос землями и классами

А игроки научились готовить пищу.

На официальных русских серверах «Рагнарок Онлайн» (**http://www.raggame.ru**) с 5 сентября установлено новое глобальное расширение игрового мира – эпизод 10.3. Как мы помним, каждый эпизод приносит новые классы, квесты, предметы и районы. «Третья десятка» не исключение.

В волшебный мир «Рагнарок Онлайн» пришел новый воин, специализирующийся на ударах ногами – таэквондист. У такого персонажа два пути дальнейшего развития. Он может стать Гладиатором, персонажи этого класса обладают улучшенными боевыми навыками и умением использовать силу книг и слов для увеличения мощи. Либо обратить внимание на потусторонний мир, стать медиумом и заняться развитием навыков духовного совершенствования и самоконтроля.

Также эпизод 10.3 вводит две новых области – Башню Танатоса и Бездонное Озеро. Посетить эти места непросто, оба они населены опасными монстрами. В Башне Танатоса господствуют силы тьмы, а Бездонное Озеро, в былые времена одно из красивейших мест мира, теперь прибежище Короля Демонов и потому забредших туристов стречают вызванные им драконы.

В дополнении впервые появилась возможность готовить «еду». При помощи утвари и ингредиентов, получаемых после убийства монстров, игроки могут сотворить шесть десятков яств, временно повышающих качества персонажа. Изучить «кулинарные рецепты» можно в специальных книгах.

5 Crazy Tao: милости просим в Религию-онлайн

Любителям медитаций и ненасилия есть чем заняться.

Нечто небывалое, хоть пока и в виде альфа-теста, предложили нам разработчики из TQ Digital Entertainment, известные в узких кругах боевыми проектами Eudemons Online и Conquer Online.

Странности начинаются уже с создания героя. Скажем, далеко не в каждой MMORPG вам удастся поиграть за... детей. В Crazy Tao (**http://www.crazytao2007.com**) это не составит труда, поскольку среди четырех стартовых персонажей есть мальчик и девочка, а также, естественно, мужчина и женщина.

Жанр новой игры разработчики также определили заковыристо: MMOARPG. Буква «А» в данном случае означает… Китай (ChinA), ведь сценарная основа Crazy Tao – «культура и история великой страны в мистической вселенной даосизма».

Для тех, кто не слишком сведущ в восточных верованиях, поясним. Суть даосизма и основной образ действий адепта религии, на взгляд разработчиков, – «недеяние» (по-китайски – «У-Вей») или уступчивость, покорность, отказ от желаний и борьбы. Понятно, что при таком раскладе PvP в игре нет. Тем не менее, оба игровых класса Crazy Tao (Герой и Шаман) будут сражаться, но не за абстрактное «мировое господство», а за своих питомцев (каждый персонаж при создании автоматически получает двух домашних животных, а потом добирает еще целое стадо, выполняя квесты и собирая оставленные монстрами предметы). Загрузить клиент этой невообразимой MMOARPG вы сможете с официального сайта (526 Мбайт). СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

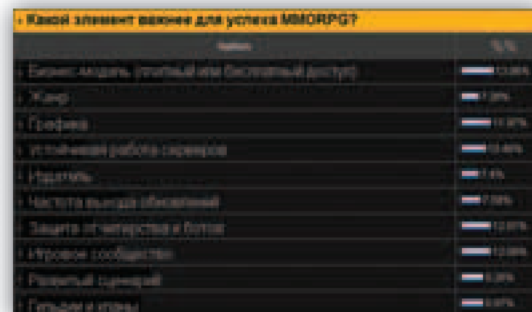
Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0

Опрос общественного мнения



Спросите у геймеров, что важнее для успеха любой MMORPG, а, услышав ответы, не упадите со стула!
На первом месте не издатель, не частота обновлений и не жанр – эти составляющие набирают лишь по 7–7.6 % голосов.
Главное – деньги! Бесплатные игры – это очень-очень привлекательно (почти в два раза – 13 %). Примерно так же важна хорошая графика, активное сообщество и защита от ботоводства. Далее менее существенные подробности: не падающие сервера, интересный сценарий и возможность вступить в союз с единомышленниками.

Источник: MMOSITE.com, опрошено 2 568 человек.



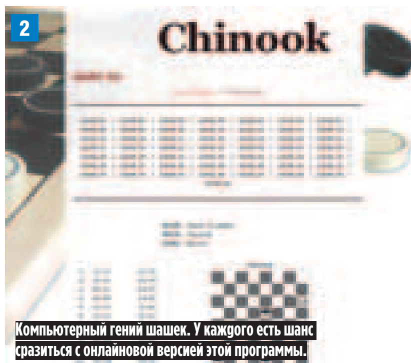
Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ

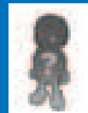
1



2



Компьютерный гений шашек. У каждого есть шанс сразиться с онлайновой версией этой программы.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 В доме у Sony – жесткий порядок

Глава Home Platform Group Питер Эдвард (Peter Edward), ответственный за разработку онлайновой среды Home для владельцев PlayStation 3, рассказал посетителям Edinburgh Interactive Festival 2007 о планах Sony по борьбе с будущими нарушителями порядка этого сетевого сервиса. Борьба будет безжалостной, в компании не намерены терпеть анархию, которую можно наблюдать в похожих проектах других разработчиков (камешек, очевидно, в огород социальной MMORPG Second Life). Пользователи, нарушающие установленные правила и мешающие другим игрокам, получат очень жесткое противодействие. В исключительных случаях проштрафившегося не только навсегда отключат от Home, но и вообще не позволят выходить с их консоли в Сеть. Отмены наказания не предусмотрено и нарушителю, вновь захотевшему вернуться в онлайн, придется не только купить новую PlayStation 3, но и сменить место жительства, сообщает GameSpot.

Стараясь смягчить впечатление от столь жестких мер, Эдвард отметил, что в Sony «не хотели бы прибегать к ним слишком часто». В компании рассчитывают на сознательность геймеров, а также на то, что повзрослевшие игроки справятся с нарушителями спокойствия сами. Что из этого выйдет, покажет время. «Мы пока еще точно не знаем, как решат использовать Home его обитатели в отдаленном будущем» – осторожничает Эдвард.

Напомним, что с мая этого года идет бета-тестирование Home (**http://playstationhome.com**), а официальный релиз состоится, скорее всего, уже этой осенью. Позднее в рамках все того же сервиса пользователи смогут приобретать фильмы, музыку и скачивать игры.

Еще один «русский» YouTube

Социальная сеть Odnoklassniki.Ru (**http://www.odnoklassniki.ru**) запустила дочерний проект – видеосервис Videogaga (**http://www1.videogaga.ru/video**).

Руководитель Odnoklassniki.Ru Альбер Попков говоря о Videogaga, отметил: «проект полностью независимый, мы предоставляем услуги всем пользователям, не требуя от них регистрации на каких-либо других сервисах, включая «Одноклассников». Нас интересует в первую очередь видео, снятое самими пользователями. Все содержимое модерируется, коммерческое видео, ворованное или нет, удаляется. Я надеюсь, что именно это по достоинству оценят пользователи, делающие видео самостоятельно, независимо от того, что они используют – мобильные телефоны или профессиональные камеры».

Основное отличие Videogaga – жесткая модерация. Удаляться будут ролики со знаменитостями, эротикой, порнографией, оскорбительные и т.п. Насколько поднимет рейтинг сервиса у отечественных пользователей отсутствие хлопот с копирайтом, покажет время.

А вот других конкурентных преимуществ у Videogaga, пожалуй, нет. Он почти не отличается от YouTube и его «клонов»: загрузка/просмотр роликов, группировка их по темам, выставление оценок и комментирование, функции поиска видео, помещение ссылок в «Избранное», добавление роликов в блоги и на веб-страницы и так далее.

Конкуренция же в этой нише в Рунете велика. За русских пользователей Videogaga придется сражаться с собравшими миллионы роликов и клипов RuTube, Video@Mail.ru, Rambler-Vision, и, конечно же, с интернациональным YouTube.

Игры для Xbox 360 будут делать студенты?..

Компания Майкрософт обнародовала статистику сетевого сервиса Xbox Live (**http://www.xbox.com/en-us/live**). Все идет неплохо, и сейчас уже зарегистрировалось 7.1 млн. пользователей. Они скачали более 25 млн. файлов.

Особенно удачно развивается Xbox Live Arcade (подразделение основного сервиса, занимающееся в частности распространением небольших игр), отсюда каждый пользователь загрузил уже по 6–7 проектов (рост в 2 раза за 4 месяца). При этом ожидается, что к концу 2007 года общее количество загрузок вырастет до 45 млн.

Чтобы этого добиться, на Xbox Live Arcade надо разместить сотни игр, а пока их тут лишь 77… Решить задачу Майкрософт, похоже, намерена руками… самих пользователей. 30 августа компания выложила в Сеть для свободного скачивания пакет XNA Game Studio Express (**http://msdn.microsoft.com/xna**) для Windows XP. С помощью этой программы можно разрабатывать игры под Xbox 360.

Майкрософт умеет считать деньги, так что разработчикам-любителям все же придется раскошелиться на $99 за годовую подписку. Взамен независимые разработчики получают возможность тестировать свои игры непосредственно на Xbox 360 и продавать их через Xbox Live Arcade. Как отмечают эксперты, этот почин единственный в своем роде, ведь все остальные производители приставок не жалуют независимых разработчиков и их SDK стоят многие тысячи долларов.

Windows Live Hotmail: поместится все!

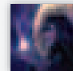
Война общедоступных почтовых служб продолжается, хотя многим казалось, что дальше двигаться уже некуда. В бесспорных лидерах сегодня Yahoo! Mail (**http://www.yahoo.com**), пользователи которого наслаждаются «безлимитными» почтовыми ящиками.

Не намного отстал от Yahoo! и Google. Сервис пока лишь обещает увеличивать почтовое пространство

БЛОГОСФЕРА

«Тьма над Хогвартсом»

http://www.diary.ru/~dark-hog



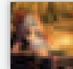
Кому читать /писать: тем, кто снова пошел в школу… волшебников.

«За использование магических способностей, не прописанных в анкетах, а также за действия, противоречащие разумной логике (к примеру, выхватывание из рук волшебных палочек без применения магии) будут выноситься предупреждения. После трех предупреждений игрок исключается из сообщества».

Да, все верно, в этом коллективном блоге второй месяц идет ролевая игра «по 7-му году Гарри Поттера с отступлениями от канона». Создают героев (анкеты жестко рецензируются администрацией) и пишут сюда очень активно – с компьютеров и КПК, SMS-ками с мобильников. Как и на форумных RPG, один из авторов описывает начало сцены, действие которой затем разворачивается в многочисленных комментариях других игроков.

«Гороскопы»

http://planeta.rambler.ru/community/astrologica



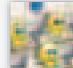
Кому читать /писать: тем, кто сверяет свою жизнь со звездами.

Мы еще ни разу не рецензировали блоги «Рамблер-Планеты», а между тем и на этом, относительно небольшом хостинге, есть немало любопытного и даже полезного. Например, «Гороскопы» – женское сообщество по исследованию применимости астрологии в 21 веке. Вопросы тут обсуждаются самые животрепещущие, актуальные для молодых и пылких девушек. «Под каким знаком знакомиться с Козерогом?», «Ваша планета, день недели и любовь», «Деньги или чувства: какие знаки выбирают материальные блага, а какие духовные?» и так далее, по большей части о любви, мужчинах и знакомствах.

Отвечать на ваши вопросы будут не только 2 тысячи участников этого сообщества, но и астрологини-эксперты. Их тут всего пятеро, этих людей сообщество выдвинуло из своих рядов открытым рейтинговым голосованием. Честно говоря, даже не важно, верите вы в астрологию или нет, тут всегда помогут, как минимум утешат. «Пока мне здесь плохих советов не давали, а многие были очень дельные!» – уверяет Пушистая Дрянь, видная активистка «Гороскопов».

«Компьютерные игры»

http://blogs.mail.ru/community/pcgames



Кому читать /писать: тем, кого мучают «игровые проблемы».

«Компьютерные игры» третий по популярности коллективный блог на Блогах@Mail.Ru, после, естественно, «Флирта – лучшего способа знакомств» и «Знакомств для всех». Сообщество уже получило награду «Лидер сообществ», а это означает, что его члены, любители игр, потратили немало денег на SMS-голосование за свой любимый ресурс.

Возникает естественный вопрос: за что любят «Компьютерные игры»? Конечно, за возможность общаться с единомышленниками и, главное, получать толковые советы. «Люди, помогите, пожалуйста, найти игру типа Diablo и Lineage?» Ответ следует незамедлительно (через 4 минуты): Titan Quest с дополнением Immortal Throne, а на будущее – Loki и Sacred 2. Впрочем, поставить в тупик 1.8 тыс. членов сообщества может простой, как выстрел в упор, вопрос: «Ищу игры про жизнь программистов, хакеров и прочую нечисть!» Ответа вопрошающему никто так и дал. Может, вы его знаете?

Go

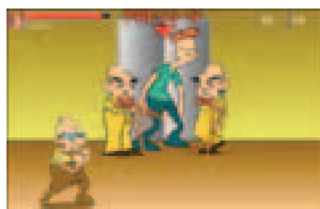
Мини-игры. Наш выбор

СЕГОДНЯШНЯЯ ПОДБОРКА МИНИ-ИГР – НАСТОЯЩАЯ СБОРНАЯ СОЛЯНКА. ВЕСЕЛОЕ ЛЕТО ТОЛЬКО-ТОЛЬКО КОНЧИЛОСЬ, А ПОТОМУ МЫ НЕ СТАЛИ МУЧИТЬ ВАС ХИТРЫМИ КВЕСТАМИ И ЗАУМНЫМИ РОЛЕВКАМИ. ДУМАЕТСЯ, НЕСЛОЖНЫЕ, НО ВЕСЕЛЫЕ ИГРЫ ПОМОГУТ РАССЛАБИТЬСЯ И НАЩУПАТЬ РАБОЧИЙ РИТМ ПОСЛЕ ОТПУСКОВ И КАНИКУЛ.

DISORDERLY

http://www.newgrounds.com/portal/view/121896

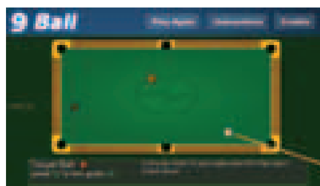
Чем только не приходится заниматься молодому медбрату! Скажем, взбесились психи и главный врач отправляет тебя на их усмирение. К счастью ты немного знаком с боевыми искусствами. Замечательную флэшку выделяет псевдотрехмерность и намек на RPG (набор опыта и квесты с ключами).



9 BALL POOL

http://www.emprendedoras.com/oci/pool.swf

«Нигде и ни в чем не проявляется человеческий характер так, как за бильярдным столом» – утверждал Толстой. Не спорьте с классиком, а берите кий (мышку) и пытайтесь закатить девятый шар прежде, чем это сделает компьютер. И не забивайте шары не по порядку, иначе проиграете!



COSMOPILOT

http://www.gamemilitary.com/view/23535/Cosmopilot.swf

Казалось бы, перед нами простейшая аркада: гоняй героя стрелками по экрану и пали по метеоритам. Но все не так просто! Нужно не только увернуться от камней, но и собрать ракету, заправить ее и стартовать. Секрет успеха игрушки: много уровней, мало жизней и море азарта!



PINGPONG

http://www.10-7.com/downloads/games/pingpong.htm

Простая графика и хороший геймплей – таков родоначальник всех видеоигр, переживший свою эпоху! Фишка этой флешки в том, что компьютер подстраивается под человека: начинаете финтить и закручивать, ждите от соперника тех же подлостей. Не удается выиграть? Снизьте уровень.



Популярные блог-хостинги июля:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 57 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(52 тыс. записей/день, без изменений)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(47 тыс. записей/день, -3 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(17 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(11 тыс. записей/день, -4 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)

до «бесконечности+1 Гбайт», но сегодня предоставляет «бесплатным» пользователям Gmail (**http://gmail.com**) лишь 2.8 Гбайт. А за «каких-то» $20 в год готов поднять объем почтового ящика до 6 Гбайт (а за $100, так и вовсе до 250 Гбайт).
Пришло время сказать веское слово и Windows Live Hotmail (**http://get.live.com/general/home**). Сервис недавно расширил квоту для бесплатных почтовых ящиков с 2 до 5 Гбайт. Для тех же, кто готов платить, эта величина может быть увеличена до 10 Гбайт.
Кроме того, у Windows Live Hotmail расширилась функциональность. Теперь можно принимать или отклонять запросы о встрече, поступившие с учетных записей Outlook'а, удалять дубли из адресной книги, импортировать контакты их других служб электронной почты и так далее.

2 Шашки: Game over!

Потратив 18 с половиной лет, доктор Джонатан Шэффер (Jonathan Schaeffer) с коллегами из Университета штата Альберта (США) создали компьютерную программу Chinook, играющую в шашки так, что ее невозможно обыграть. Для этого ученым пришлось проанализировать аж… 500 млрд. (5 с 20 нулями) шашечных позиций, обработать их, свести все эти данные в единую базу и написать нужные алгоритмы выбора ходов.
Кстати, ранняя версия Chinook выиграла у живого соперника еще в 1994-ом, став первой компьютерной программой, победившей человека на мировом чемпионате по какой-либо игре (достижение зафиксировано в Книге рекордов Гинесса). Однако тогда алгоритм работы был не столь совершенен, и у программы еще можно было выиграть. Теперь же Chinook настолько сильна, что может и доведет партию до ничьей, но уже никогда не проиграет.
Оценить достижение Шэффера вы можете сами. Работающая версия Chinook доступна каждому по адресу **http://www.cs.ualberta.ca/~chinook**. С целью повысить интерес пользователей к программе ее AI немного ослаблен, а потому шанс обыграть онлайновую Chinook сохраняется.

Пытки или борьба с коррупцией по-китайски

Власти восточной провинции Китая Zhejiang создали онлайновую игру Incorruptible Fighter («Неподкупный воин»), действие которой основано на… борьбе с коррупцией. При помощи «оружия, магии и пыток» геймеры станут уничтожать не мобов, а коррумпированных чиновников, а также… членов их семей (сыновей и дочерей). Повышение уровня персонажа происходит после набора достаточного количества очков опыта и посещения «Антикоррупционного колледжа» (Anti-Corruption College).
В отличие от большинства онлайновых MMOG, «Неподкупный воин» имеет внятный финал. После уничтожения достаточного числа негодяев и повышения моральных устоев персонажа до заданного уровня, игра заканчивается, и герой попадает в счастливый мир, лишенный подлости и взяточничества. По сообщению разработчиков, некоторые сюжетные ходы игры повторяют знаменитые эпизоды китайской истории и вечной борьбы пролетариата с нерадивыми чиновниками.
За первую же неделю клиентскую часть Incorruptible Fighter скачало более ста тысяч пользователей, после чего центральный сервер, не рассчитанный на такую нагрузку, вышел из строя. Власти провинции Zhejiang обещают вновь запустить коррупционно-пыточную игру в самое ближайшее время. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 8.5

FALLEN SWORD

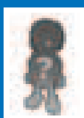
- **ЖАНР:** Action/MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Fallen Sword
- **ОНЛАЙН:** http://www.fallensword.ru

Fallen Sword увидел свет в феврале этого года, а уже в конце лета, спустя каких-то шесть месяцев, у игры насчитывалось более 800 тыс. подписчиков. Феноменальный результат, особенно учитывая, что достигнут он минимальными техническими средствами – никаких заморочек с 3D-графикой, «крутой» анимацией или заковыристым сюжетом.
После регистрации на сайте проекта и обязательных формальностей, вы получаете единственного персонажа. Его и предстоит пестовать, набирая уровни и развивая немногочисленные умения и характеристики героя (атака, оборона, здоровье). У вашего героя есть и еще один очень важный параметр – выносливость (stamina). В данном случае это эквивалент «очков действия», знакомых по пошаговым стратегиям и другим жанрам. Любая активность в Fallen Sword (бой, перемещение, наложение баффов и т.п.) вызывает расход stamina. Впрочем, начальных 500 очков хватит на час-другой игры, к тому же их запас пополняется с течением времени (50 очков/час или быстрее, если вы экипированы специальными артефактами и т.п.).
Основа основ любой MMORPG – бои с монстрами. Fallen Sword не исключение. За победу в сражении герою идут очки опыта (XP), на его счет падают золотые монеты (Gold), а в рюкзаке время от времени оказываются ценные или бросовые предметы (loot) – оружие, броня, амулеты, руны и т.п. Сама боевка не представит сложности даже для зеленого новичка онлайновых ролевых игр. Никаких выборов стиля атаки и защиты, зоны и силы ударов или блоков не предусмотрено! После определения конкретного врага (моба, а для PvP – другого игрока) и щелчка по кнопке «Атаковать» от геймера не требуется вообще НИКАКИХ действий. Бой идет в автоматическом режиме с учетом статистики персонажей, их экипировки и наложенных заклинаний (Active Buffs). Мы просто наблюдаем: бац, бац, бац… три раза попал, четыре промахнулся и ты труп. Результат поединка с мобом, если его завалили, золото и loot. PvP-бои заканчиваются интереснее, в случае победы вы повышаете свой PK-рейтинг и получаете часть золота, которое теряет проигравший (доля определяется навыком Thievery).
А теперь дивитесь: Fallen Sword настолько расположен к игрокам, что деньги и XP нам просто дарят, понемногу, но зато каждый час. Одним словом, можно не играть и, тем не менее, повышать уровень. Правда, очень-очень медленно. Скорость «автопрокачки» разрешено повысить, купив специальный бонус за FSP (Fallen Sword Points приобретаются за золото, реальные деньги или бесплатно, за участие в программах компаний-партнеров, 1 FSP – около 30 тысяч золотых). За те же FSP вы можете приобрести уникальные вещи и сеты, и очень-очень быстро превратить героя в highleveler'а. Казалось бы, все что мы пока узнали о Fallen Sword, вопиет: перед нами банальная и казуальная MMORPG. Но это не совсем так. Увы, отведенное для обзора место позволяет лишь упомянуть о трех материках, системе кланов (уже есть русские!..), квестах и турнирах, своеобразном крафтинге и, конечно же, аукционах и рынке. Одним словом, популярность Fallen Sword явление неслучайное.



Address СИ://ОНЛАЙН/ЛУЧШИЕ ICQ-КЛИЕНТЫ

Лучшие ICQ-клиенты





Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 ICQ 6.0 выглядит очень стильно, но функций могло быть и больше.

2 Конек QIP не потрясающий дизайн, а удивительные возможности программы.

3 Один из главных недостатков Rambler ICQ – обилие рекламы.

4 Miranda в стандартной комплектации – один из самых уродливых ICQ-клиентов.

Удивительно! Скоростной доступ к Сети нынче у многих, а массового перехода с интернет-пейджеров на программы для IP-телефонии так и не произошло – большинство до сих пор предпочитает обмениваться текстовыми посланиями, а не наговаривать их в микрофон. На работе это оправданно: незаметно набрать текст на клавиатуре куда удобнее, чем привлекать к себе внимание начальства надетыми наушниками и шепотом в микрофон. Дома тоже порой шуметь крайне нежелательно, а SMS-ки могут и прочесть – родители и подруги бдят.
Можно возразить, дескать, в известном Skype есть возможность «чатиться». Но реализована эта функция из рук вон плохо. Кроме того, на эту и подобные ей программы перешли далеко не все сетенавты, так что с некоторыми придется общаться по старинке. В общем, ICQ по-прежнему популярна, а с учетом того, что за последнее время вокруг сервиса произошло немало событий, пора рассмотреть программы-клиенты.

Новые ценности

Критерии оценки ICQ-клиентов с прошлого обзора (3 (204) «СИ») изменились. Надежность соединения у всех программ теперь хорошая, а расход трафика уже не имеет такого значения – тарифы с помегабайтной оплатой стремительно уходят в небытие. Давайте ценить простые вещи: удобство и функциональность.

Наш выбор

Нарушим интригу и сразу назовем лидера – это отечественный QIP (**http://www.qip.ru**), стремительно набравший популярность за последние полтора года. Но перейти на QIP с ICQ не так уж и просто. Главная трудность – интерфейс. Кнопок так много, что глаза разбегаются, а понять, за что они отвечают, можно лишь опытным путем. Но, проявив настойчивость, вы поймете, за что ценят эту программу.
Помимо стандартных функций в QIP есть еще много чего интересного. Например, возможность удалять себя из чужих контакт-листов. Записывать номера тех, кто смотрел ваш профиль, правда, иногда «всевидящее око» ошибается. Отправлять сообщения, защищенные паролем. Вставлять шаблоны посланий: приветствия, прощания и вообще что угодно. А еще огромный набор смайлов, интересные значки для «X-статусов», отменный антиспам-контроль, гибкие настройки отображения текста и многое, многое другое. Кстати, QIP позволяет становиться полностью невидимым: в этом случае ваш статус определяется как offline даже у тех, кто находится в visible-list и получает от вас сообщения. Иными словами, идеальное средство маскировки и защиты от ненужных посланий.
Удивительно: при таких достоинствах в QIP до сих пор нет рекламы! Ходили слухи, что программу купила компания «РБК», но разработчики в сообщениях на форуме опровергли это, гордо заявив, что рекламы в их детище нет и не будет. Дело в том, что они развивают еще один интересный проект – QIP Infium, мультипротокольный клиент, позволяющий общаться как с абонентами ICQ, так и с владельцами аккаунтов в Jabber, XIMSS, Mail.ru Agent и другими.

Другие ICQ

Есть и прочие ICQ-клиенты, заслуживающие внимания. Например: Trillian (http://www.ceruleanstudios.com), R&Q (http://rnq.ru), Simple Instant Messenger (http://sim-im.org), JIMM (http://www.jimm.org/?ru) и многие другие.

Достойная замена

Если возиться с QIP терпения не хватило, разумным выбором станет официальный ICQ 6.0 (**http://www.icq.com**). Функций в нем куда меньше, зато не придется разбираться в нагромождении кнопок, а приятный дизайн сразу настроит на нужный лад. Сообщения и файлы отправлять можно? Можно. Создавать группы пользователей? Разрешено. Есть ли ignore и invisible листы? Разумеется. В общем, если не ведете по ICQ важных дискуссий, общаетесь с узким кругом людей и «дружите» с англоязычным интерфейсом, ICQ 6.0 вполне подходит.
Взыскательные же сетенавты наверняка останутся недовольны. «X-статусы» не только нельзя выставить, но даже прочитать, а статусы «Дома», «На работе», «Злой», столь популярные у владельцев QIP или некоторых версий Miranda, определяются как online. Из-за этого могут случиться неприятности: к примеру, собеседник выберет статус «Дома» и займется уборкой квартиры, а вы будете с недоумением ждать его ответов, так как по версии ICQ 6.0 этот человек «в сети». Режима полной невидимости тоже нет, что грозит владельцам контакт-листов на 200-300 человек значительными потерями времени. Наконец, рекламы очень-очень много…
Если же английский язык для вас темный лес, обратите внимание на Rambler ICQ (**http://icq.rambler.ru**). В сущности, это все та же ICQ 5.1, снабженная незначительными дополнительными функциями, понятным интерфейсом и рекламой сервисов «Рамблера». Заметных отличий от ICQ 6.0, за исключением дизайна, не обнаруживается. Rambler ICQ в чем-то даже впереди, например, есть поддержка любимых многими «X-статусов».
Отдельно отметим популярную и многопротокольную Miranda (**http://www.miranda-im.org**), примерно такой же будет QIP Infium. Изначально функциональность Miranda самая что ни на есть стандартная, но с помощью плагинов ее можно кардинально улучшить: добавить модуль проверки почты, органайзер и т.д. Для ленивых другой вариант, попроще: скачать какую-нибудь сборку пейджера с интегрированными плагинами. Рекомендую Miranda Kuzzman Pack (**http://kuzzman.clan.su**). Помимо стильного дизайна тут есть множество приятных особенностей, в том числе автоматическая загрузка данных о погоде, изумительный набор смайлов и другие прелести.

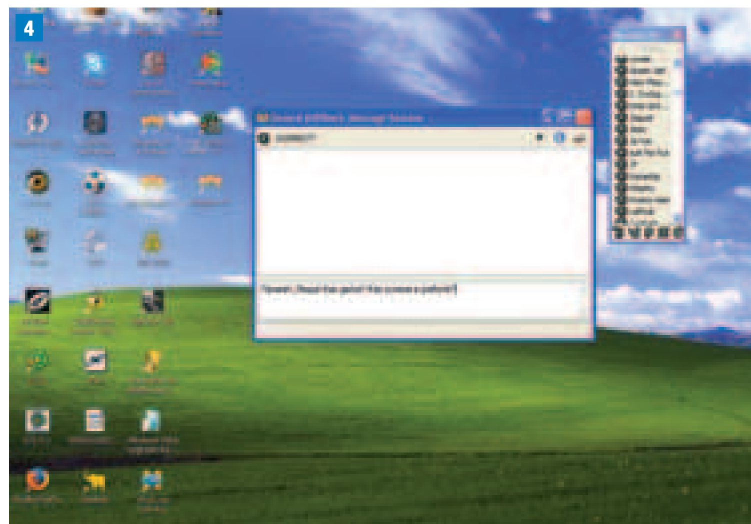


1



2





Безопасность превыше всего

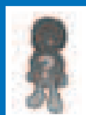
Безопасность и надежность работы с ICQ (а вернее, их отсутствие) – основная беда службы в последнее время. Началось все в ноябре 2006 года, когда хакеры предприняли массовую атаку. Боты рассылали ссылки на странные flash-ролики, при открытии которых на компьютер проникал троянец, а сайт icq.com был взломан. Спустя пару дней трудность преодолели, но осадок остался, не каждый смог восстановить пароль. Что же делать, чтобы не лишиться аккаунта?

Первое и главное: указывать надежные данные при регистрации номера. Записав действующий primary-mail, вы всегда вернете пароль, если, конечно, вам не взломают и почту. Сам пароль должен состоять не только из букв, причем обязательно разного регистра, но и цифр. Например, «dfTyYg1X» такой пароль подобрать сложно, «KolBAsa» – трудно, но выполнимо, а «wigwam» – проще простого. Второе: прежде чем щелкать по ссылке, которую прислал товарищ, переспросите, что там – не троян ли? Боты вряд ли ответят на вопрос, а знакомый, каким бы занятым он ни был, всегда найдет время, чтобы набрать несколько слов и тем самым подтвердить, что его аккаунт не взломан. Кроме того, чаще проверяйтесь антивирусом, воздействующую на ICQ хворь можно подцепить и просто блуждая по Интернету. Третье: не сохраняйте пароль в программе, даже если запускаете ее на домашнем компьютере. Лучше записать заветные данные в текстовом файле, так как некоторые трояны обучены считывать «пассы» именно из ICQ-клиентов.

Напоследок о любимых многими коротких номерах. Регистрировать такие прекратили много лет назад, так что получить их можно всего четырьмя способами – в подарок, на каком-нибудь сайте за победу в конкурсе, взломать чужой аккаунт или… купить. Как ни странно, последний вариант – самый простой, а затраты ($10-15) с лихвой окупаются тем, что вы сразу видите приобретаемый номер. Короткие номера требуют особой «заботы», их часто пытаются взломать, это выгодно даже продавцу, желающему еще раз перепродать товар. Поэтому советуем приобретать только invisible-номера. Они не индексируются в поиске и лишены primary-mail, поэтому у вас будет возможность привязать их к любимому почтовому ящику. В противном случае велик риск потерять «свежекупленную прелесть» спустя пару дней… СИ

Открытые бета-тесты сентября

РЕЗУЛЬТАТЫ БЕТА-ТЕСТОВ ДАЛЕКО НЕ ВСЕГДА ОКАЗЫВАЮТСЯ ТАКИМИ, КАК МЕЧТАЕТСЯ ДЕВЕЛОПЕРАМ. «ПОСЛЕ ТЩАТЕЛЬНОГО РАССМОТРЕНИЯ СИТУАЦИИ И АНАЛИЗА ОТКЛИКОВ, ПОСТУПИВШИХ ОТ БЕТА-ТЕСТЕРОВ AGE OF CONAN, КОМПАНИИ FUNCOM И EIDOS ПРИШЛИ К ВЫВОДУ, ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ, ЧТОБЫ УПРОСТИТЬ ОСВОЕНИЕ AGE OF CONAN НОВИЧКАМИ, ОСОБЕННО В ПЕРВЫЕ ЧАСЫ ИГРЫ». ВОТ ТАКОЙ ОБЛОМ: ТЕСТИРОВАНИЕ ПОКАЗАЛО, ЧТО ИГРА ПОЛУЧИЛАСЬ СЛИШКОМ СЛОЖНОЙ. НОВАЯ ДАТА РЕЛИЗА AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES – 25 МАРТА 2008. НА НЕСКОНЧАЕМЫЙ БЕТА-ТЕСТ ФАНАТЫ ЭТОЙ ACTION/MMORPG ЗАПИСЫВАЮТСЯ ПО АДРЕСУ HTTP://BETA.AGEOFCONAN.COM/BETA_APPLICATION, А ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ МОГУТ РАЗВЛЕЧЬ СЕБЯ ДРУГИМИ НОВИНКАМИ. НАПРИМЕР, СКАЧАТЬ С FILEPLANET БЕТА-ВЕРСИЮ MAGIC: THE GATHERING ONLINE III (HTTP://WWW.FILEPLANET.COM/PROMOTIONS/MAGIC). ИЛИ УСТАНОВИТЬ И ОПРОБОВАТЬ КАКУЮ-ЛИБО ИГРУ ИЗ СЕГОДНЯШНЕГО ОБЗОРА…




Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Saga

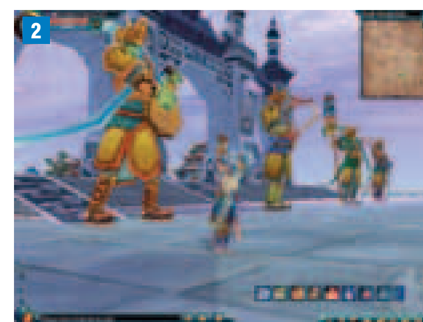
Age of Conan не одинока со своими бедами. Радужные прогнозы не сбылись и в отношении Saga (**http://www.playsaga.com**) – начавшееся 5 июля бета-тестирование этой MMORTS к концу лета так и не завершилось. Похоже, все кто хотел до релиза приобрести навыки в Saga и разобраться, стоит тратить деньги на бесплатную игру, успеют это сделать.
Появились и новые доводы в пользу бета-теста. Во-первых, все войска (booster'ы), купленные в ходе беты сохранятся и после выхода игры. Во-вторых, разработчики вознаградят нежадных тестеров: к каждому «бета-войску» после релиза добавят еще одно, а тем, кто купил 5 и более бустеров, подарят игровой клиент (остальным придется за него заплатить). Напомним, что Saga – это MMORTS с изрядной долей ролевых элементов у боевых юнитов. Игровое время бесплатно, а дополнительные войска можно покупать, продавать, обменивать и прокачивать. Действие протекает в постоянно существующей фэнтезийной вселенной: гномы, эльфы, орки, магия и так далее. Для стимулирования денежных трат предусмотрено несколько хитростей, например, «неоплаченные» здания базы медленно, но верно ветшают.
Saga рекомендуется всем, кому поднадоели стандартные «малопользовательские» стратегии и кто готов хоть немного потратиться. Клиент невелик – 282 Мбайт (**http://www.playsaga.com/forum/viewtopic.php?t=2208**). Обращаем внимание, что на момент написания этого обзора у Saga были значительные трудности с совместимостью с морально устаревшими видеокартами.

Immortals USA

Immortals (**http://www.immortalsusa.com**) – это древняя китайская мифология в переложении китайских же разработчиков (из Пекина), переведенная на английский язык.
Еще одна устаревшая азиатская MMORPG без особого сюжета и с трудоемкой прокачкой отправляется завоевывать западных геймеров? В общем-то, да, но есть несколько причин, побуждающих поучаствовать в тестировании англоязычного клиента Immortals.
Прежде всего, в этой бесплатной игре нас ждут 4 расы, обладающие разными возможностями, – люди, демоны, драконы и феи (deity). Затем открытая PvP-система Immortals, но оснащенная «переключателем» PK-режима. Такое переключение позволяет спокойно заниматься прокачкой и выполнением квестов, либо сражаться с другими игроками. Расы могут вступать в боевой союз лишь попарно (люди с феями, драконы с демонами), так что и хорошее межрасовое PvP нам обеспечено. Ну и последнее, все персонажи, созданные и прокачанные за время тестирования Immortals, не будут стерты и останутся в строю после релиза.
Клиент игры имеет типичный размер для такого рода проектов – около 800 Мбайт. Требования к компьютеру? Самые умеренные…

2Moons

Acclaim наконец-то объявила о начале открытого тестирования 2Moons (**http://2moons.acclaim.com**). Open-beta игры мы ждем с февраля 2007 года. Провокационный девиз этой брутальной и бесплатной фэнтезийной MMORPG: «Без снисхождения к слабым, без жалости к умирающим, без слез по погибшим!», равно как и рекомендуемый возрастной ценз (от 17 лет) предопределили живой интерес всех тинэйджеров к 2Moons. Свидетельством тому хотя бы то, что на закрытый бета-тест этой игры Acclaim без каких-либо маркетинговых усилий собрала более 100 тыс. геймеров. В надежде на еще больший успех запущен дополнительный игровой сервер.
Несколько слов о причине ажиотажа вокруг этой MMORPG, которая раньше была корейской и называлась Dekaron (**http://www.dekaron.com**). Для разработки (переделки?..) 2Moons Acclaim наняла небезызвестного гейм-дизайнера Дэвида Перри (David Perry), знакомого нам по Earthworm Jim и Enter the Matrix. Перри пообещал не щадить игроков и убежден, что его творение непременно получит рейтинг «M» (Mature). Впрочем, насилие не самоцель или навязчивая идея, а «проверенное средство для привлечения hardcore-геймеров», утверждает все тот же Перри.
Интересно решена проблема окупаемости проекта. Спонсорская реклама не изгадит игровой мир 2Moons, а будет размещена на… пользовательском интерфейсе. Более того, игрок может по собственной воле выключить рекламный баннер и продолжить бесплатную игру. Правда в этом случае у него замедлится набор опыта, а также отключатся некоторые бонусы, вроде повышенной скорости или устойчивости к магии.
Клиент игры занимет 895 Мбайт, требования к железу по современным меркам никакие: Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM и любая видеокарта 2–3-летней давности (от 32 Мбайт ОЗУ с поддержкой Transform and Lightning).
Что касается даты выхода 2Moons, то пока можно говорить лишь о конце этого года. С учетом затянувшейся разработки не менее «взрослого» и платного Age of Conan, то в нише «игр для взрослых» 2Moons, похоже, придется конкурировать именно с этим проектом. СИ







1 Несмотря на статус «тестируемого проекта» в 2Moons уже несколько месяцев играет около ста тысяч геймеров. Поэтому для новых тестеров запущен дополнительный сервер.

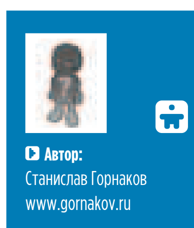
2 Immortals – это дежавю на тему корейских MMORPG. Например, вспомните о Lineage II…

3 В Saga у вас будет очень простая стратегия: купить лучшие войска за реальные деньги!





Игра для Xbox 360 своими руками



Автор:
Станислав Горнаков
www.gornakov.ru

СЕДЬМАЯ ЧАСТЬ

Сегодня мы научимся добавлять в проект звуковые эффекты. В нашей игре таких эффектов всего два. Один будет проигрываться при столкновении метеорита и космического корабля, а второй – при окончании игры. В целом же работа со звуком в XNA Game Studio Express строится на использовании утилиты Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool или просто XACT. Эта межплатформенная утилита позволяет создавать отдельные звуковые проекты, которые впоследствие можно встроить в игру как для ПК, так и для Xbox 360. Все проекты с использованием XACT создаются по одному правилу: необходимо произвести стандартный набор операций и у вас на руках окажется готовый звуковой проект. Нам сейчас главное разобраться с общим принципом работы проектов XACT, а затем вы сможете встраивать в игры любое количество звуковых эффектов или отдельных мелодий.

Создаем проект XACT

Прежде чем создавать проект XACT, необходимо подготовить все звуковые файлы, которые вы собираетесь использовать в игре. Сама утилита Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool работает только с тремя звуковыми форматами: WAV, AIF и AIFF. В игре используются два звуковых файла в формате WAV, которые взяты с сайта разработчиков игр. В частности из игры «Катапульта», доступной для бесплатного скачивания.

Вот общий алгоритм действий по созданию проекта XACT и добавлению его в программу. Вы создаете определенное количество звуковых файлов и добавляете их в свой проект. Затем с помощью программы Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool создается XACT-проект, в котором выполняется несколько простых действий. Когда все операции выполнены, следует сохранить проект XACT в рабочем каталоге в том месте, где хранятся звуковые файлы. После этого начинается работа

над исходным кодом, в котором необходимо описать еще несколько стандартных действий для воспроизведения в игре звуковых эффектов.

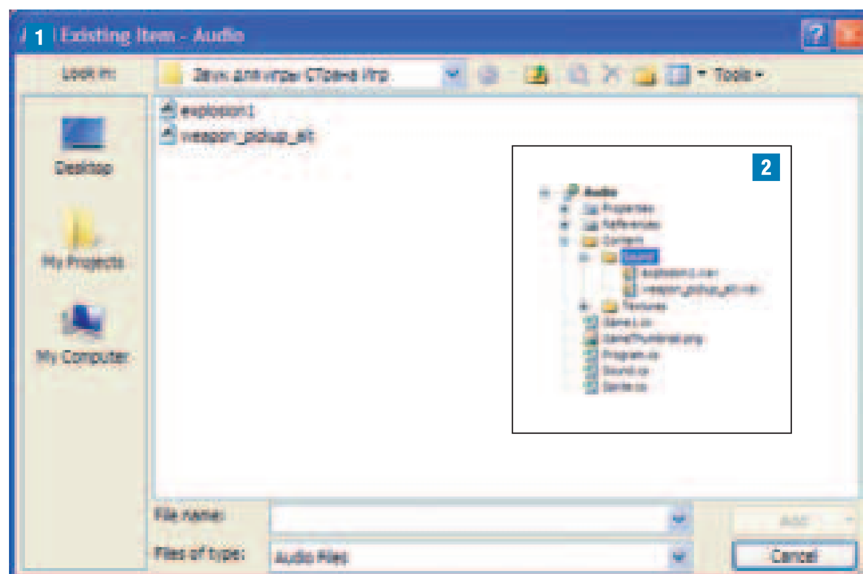
Сперва мы рассмотрим механизм создания проектов XACT на примере нового проекта, который как всегда находится на DVD-диске этого номера журнала. Создайте в каталоге рабочего проекта Audio в папке Content новую папку с названием Sound. Для добавления звуковых файлов в панели Solution Explorer щелкните правой кнопкой мыши по названию папки Sound и в контекстном меню выберите команды Add и далее – Exiting Item. Откроется диалоговое окно Add Exiting Item. В этом окне в списке Files of Types нужно выбрать тип Audio files и найти на вашем компьютере звуковые файлы (рис. 1). После этого в рабочем каталоге проекта в папке Sound у вас появятся новые звуковые файлы. Далее переходим к работе с утилитой Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool. Чтобы открыть утилиту, выполните на компьютере команды «Пуск», далее – «Все программы», затем – Microsoft XNA Game Studio Express, потом – Tools, а в конце – Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool. Откроется рабочее окно утилиты, где и будет происходить вся основная работа. Теперь необходимо в рабочем окне утилиты поочередно выполнить команды. Сначала в линейке меню выберите команду Wave Banks и далее New Wave Bank, а затем команду Sound Banks и далее New Sound Bank. Итогом этих операций станет открытие двух пустых окон в рабочей области Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool (рис. 2). Затем нажмите правой кнопкой мыши в окне Wave Bank. Откроется контекстное меню, где необходимо выполнить команду Insert Wave File (рис. 3). Это откроет простое диалоговое окно выбора файлов. Проследуйте в этом окне в каталог вашего рабочего проекта в папку Sound и выберите ранее добавленные два звуковых файла. Оба этих файла моментально отобразятся в окне Wave Bank (рис. 4). Выделите курсором мыши два добавленных файла в окне Wave Bank и перетащите эти файлы в окно Sound Bank, непосредственно в часть окна с названием Cue Name. После перетаскивания файлов их названия появятся в Cue Name (рис. 5). Клик мыши на любом из файлов откроет более подробную информацию о звуковом файле во всех текстовых частях окна Sound Bank. Затем выберите в меню утилиты команду File и далее Save Project As и в появившемся диалоговом окне Save Project As проследуйте в каталог вашего проекта в папку Sound (рис. 6). В поле этого окна – «Имя файла», задайте любое название и нажмите кнопку «Сохранить». Итогом всех этих незамысловатых действий станет создание проектного файла Sound.xap, который и содержит всю информацию о звуковых данных текущего проекта. В момент компиляции в работу вступит Content Pipeline, который своими внутренними сервисами на основе проектного файла Sound.xap произведет преобразование всех звуковых файлов проекта в три специфических файла Wave Bank.xwb, Sound Bank.xsb и Sound.xgs.

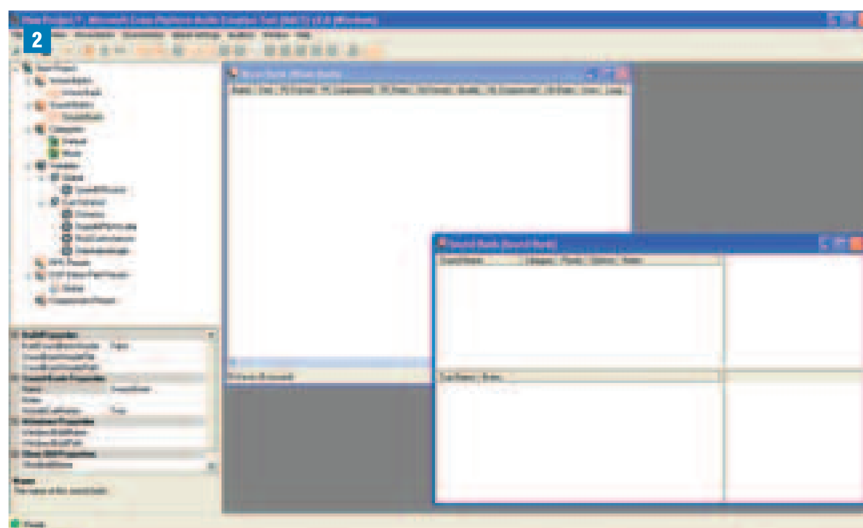
Класс для работы со звуком

В игре для работы со звуковыми данными лучше создать отдельный класс, который вы всегда можете со временем усовершенствовать, а также использовать в любых других своих проектах. Так мы и поступим – возьмем уже готовое решение, которое было создано мною еще при написании книг по программированию игр для ПК и Xbox 360. Откройте проект Audio и внимательно изучите исходный код класс Sound. В звуковых проектах, основанных на XACT, всегда используются объекты трех классов AudioEngine, SoundBank и WaveBank. Объявление и создание этих объектов, а также загрузка звука в игру происходит в одном и том же ключе. Посмотрите на ниже приведенные строки исходного кода.

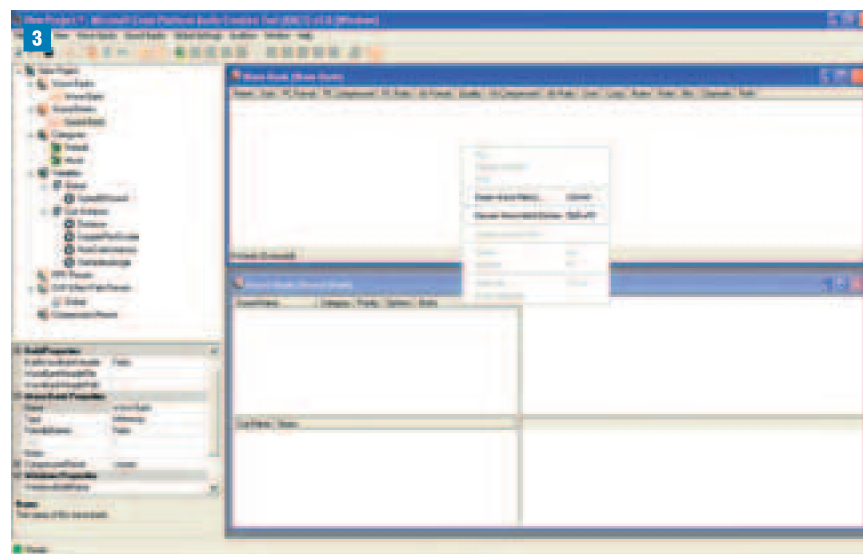
```
private static AudioEngine engine;
private static SoundBank
soundbank;
private static WaveBank
wavebank;
…
public static void Initialize()
{
engine = new
AudioEngine("Content\\Sound\\
Sound.xgs");
soundbank = new
SoundBank(engine, "Content\\
Sound\\Sound Bank.xsb");
wavebank = new
WaveBank(engine, "Content\\
Sound\\Wave Bank.xwb");
}
```

В трех первых строках этого блока кода происходит объявление трех объектов. Затем идет создание объектов в методе Initialize(). Это стандартная процедура по созданию объекта классов AudioEngine, SoundBank и WaveBank, которые призваны подгружать имеющиеся звуковые данные. Теперь, чтобы воспроизвести любой файл в игре, необходимо просто вызвать метод PlayCue() в классе Game1, а в качестве параметра указать

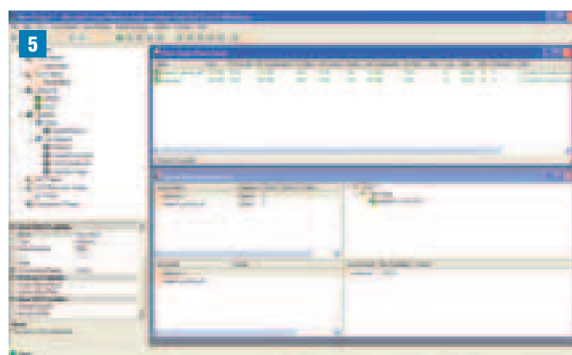


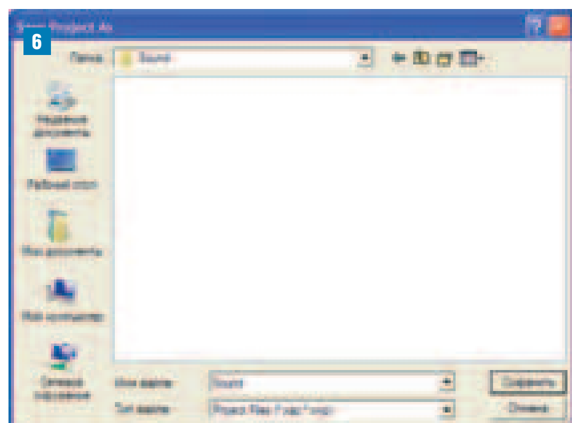


Для работы со звуковыми данными лучше создать отдельный класс, который вы со временем сможете усовершенствовать, а также использовать в любых других своих проектах.



Утилита Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool работает только с тремя звуковыми форматами: WAV, AIF и AIFF.





название файла для воспроизведения, например:

```
Sound.PlayCue(soundList.
Explosion);
```

Таким нехитрым способом вы сможете воспроизводить любые звуковые данные в игре! Более того, кроме метода PlayCue(), в классе есть еще три метода, как говорится, на все случаи жизни. Первый из них, Stop(), позволяет останавливать воспроизведение любого выбранного звукового файла.

```
public static void Stop(Cue cue)
{
cue.Stop(AudioStopOptions.
Immediate);
}
```

Второй метод CuePlay() позволяет воспроизводить файл после его остановки.

```
public static CuePlay(soundList
sound)
{
Cue returnValue = soundbank.
GetCue(cueNames[(int)sound]);
returnValue.Play();
return returnValue;
}
```

В параметр этого метода необходимо просто передать название структурной переменной, которая отвечает за один из звуковых файлов. Последний очень важный метод с названием Update() постоянно обновляет работу звукового движка игры.

```
public static void Update()
{
engine.Update();
}
```

Вызов этого метода в дальнейшем должен производиться непосредственно в классе Game1 в методе Update(). Теперь давайте перейдем к классу Game1 и воспроизведем в игре взрыв.

Воспроизведение взрыва

Первым делом в классе Game1 нужно воспользоваться методом Sound.Initialize(), чтобы создать объекты AudioEngine, SoundBank и WaveBank в исходном коде игры.

```
protected override void Initialize()
{
…
Sound.Initialize();
base.Initialize();
}
```

Затем мы переходим к игровому циклу и вызываем там метод Sound.Update(). Как вы помните, этот метод обновляет работу всего звукового движка. У нас в игре имеются два звуковых файла, но пока что мы будем использовать только звук взрыва, а уже в следующей части добавим и воспроизведение звука по окончании игры. Чтобы воспроизвести взрыв, нужно вызвать метод PlayCue в том месте, где работает детектор столкновений. То есть нужно поместить вызов этого метода в метод Collisions():

```
if (bbShip.Intersects(bbMeteori
te[i]))
{
meteorite[i].spritePosition =
new Vector2(rand.Next(10,
screenWidth - 100), -500);
life -= 1;
Sound.PlayCue(soundList.
Explosion);
}
```

Здесь все очень просто. Как только происходит столкновение метеорита и космического корабля, игра воспроизводит звуковой эффект для взрыва. Запустите изученный сегодня проект на приставке Xbox 360 и посмотрите, как все работает. Вы можете добавлять в игру неограниченное количество различных звуковых эффектов, а принцип действия у всех проектов XACT, как вы помните, одинаковый. На этом все, и уже в следующей публикации мы закончим работать над игрой! СИ

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

КНИГА ПАМЯТИ



Мы уже рассказывали о линейке дисковых накопителей My Book от компании Western Digital. Многих подкупил интересный дизайн корпуса, шумовые характеристики, а также репутация изготовителя устройства. Сегодня представители Western Digital объявляют о том, что теперь все модели простых и удобных в эксплуатации двухдисковых внешних накопителей My Book с сегодняшнего дня будут иметь емкость до 2 Тбайт. Двухтерабайтовые модификации таких моделей, как My Book World Edition II, My Book Pro Edition II и My Book Premium Edition II полностью удовлетворят потребность пользователей в увеличении емкости внешних накопителей. Дабы без конца не записывать бесконечные CD-RW или DVD-RW болванки, компания Western Digital находит простой путь к решению проблемы хранения больших объемов информации. Интересно также, что половину емкости накопителя WD My Book можно выделить для зеркального копирования записываемых данных в реальном масштабе времени (конфигурация RAID 1). Внешние хранилища серии WD My Book World Edition II предоставят пользователю уникальную возможность дистанционного доступа к информации даже когда локальный компьютер отключен. Примерная розничная цена двухдисковых накопителей WD My Book емкостью 2 ТБ составляет от $749 до $799 в зависимости от модели.

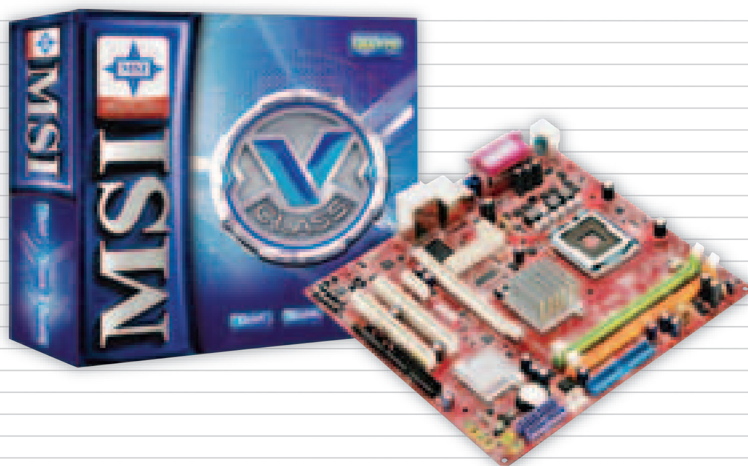


ИГРЫ НА ЗАКУСКУ!

Компания XFX дает возможность геймерам ощутить все прелести нового API от Microsoft в формате Windows Vista. В течение ограниченного периода графические карты восьмой серии на базе процессора NVIDIA будут оснащаться полными версиями популярных игр с поддержкой DirectX 10. С некоторыми картами линейки 8600 будет поставляться Company of Heroes, а все модели 8800 получат в наборе полную версию игры Lost Planet. В некоторых странах одна из этих игр будет также входить в комплект материнской платы XFX nForce. Будет ли в список привилегированных входить Россия и страны СНГ пока не уточняется. Напомним, что видеокарты восьмой серии прошли сертификацию Windows Vista Premium и способны раскрыть все возможности Windows Vista. Они максимально ускоряют работу пользовательского интерфейса, поддерживают несколько мониторов и способны предоставить мгновенный доступ к нескольким открытым окнам для эффективной работы над различными задачами.

В РАМКАХ БЮДЖЕТА

Компания MSI производит большое количество моделей материнских плат. Недавно ассортимент товаров под этой маркой пополнился еще одним решением на базе чипсета Intel 945GC Express. Интересно, что системная плата MSI 945GCM5 V2 обеспечивает поддержку частоты работы FSB 1333 МГц, в то время как официально вышеупомянутый набор логики держит только 800 МГц. Пользователи, чей выбор падет на MSI 945GCM5 V2, получат также возможность устанавливать процессоры версии Intel Core 2 Duo E6x50. Стоит отметить, что данный продукт ориентирован на бюджетную категорию потребителей. Свидетельствуют об этом характеристики устройства. Плата MSI 945GCM5 V2 оснащена встроенным графическим контроллером. Однако имеется возможность установить дополнительный адаптер, воспользовавшись разъемом PCI-Express x16. Среди прочих слотов расширения предусмотрена пара стандартных PCI, а также один PCI-Express x1. Память можно установить двухканальную, однако разъемов всего два, а модули ограничены параметром DDR2-667. Тем не менее, на MSI 945GCM5 V2 присутствует восьмиканальный аудиоконтроллер. Стоимость такой платы – около $60.





ГОРОДСКОЙ МОТИВ

Осенью этого года в продаже появится новая серия клавиатур и лазерных мышей «Города Швейцарии». Линейка представлена моделями Defender S Zurich 755, Defender S Geneva 735, Defender S Locarno 705, Defender S Davos 770. Среди них имеются как компактные ноутбучные, так и манипуляторы, ориентированные на геймерскую аудиторию. Помимо этого компанией-производителем был разработан беспроводной набор Defender S Bern 790, который также имеет непосредственное отношение к серии. Мыши и клавиатуры «швейцарской» серии разработаны с учетом новейших технологических и дизайнерских тенденций в компьютерной индустрии. Они созданы для высоких скоростей и реагируют даже на молниеносные движения с предельной точностью. Беспроводной набор можно приобрести по цене около $42, а мыши будут продаваться по цене порядка $15.



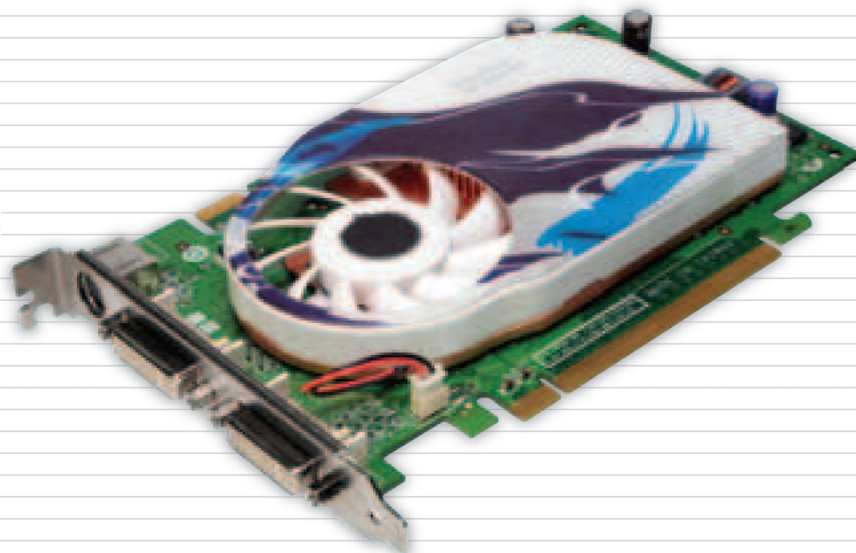
ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ МЕДАЛИСТ

Удостоенный награды IF Design Award 2007 за превосходный внешний вид, широкоэкранный монитор Samsung 2032BW с начала августа этого года будет поставляться и в Россию. Об этом сообщается в официальном пресс-релизе компании. Элегантный черный монитор притягивает внимание дизайном и обтекаемыми формами, делающими его непохожим ни на один другой. Он не только позволит владельцу отличаться от других, но и украсит любой интерьер. Простая подставка Samsung 2032BW обеспечивает экономию места. Отметим, что в конструкции опоры был использован шарнир из эластомера. Благодаря уникальным техническим решениям и фирменным технологиям 2032BW демонстрирует качественное изображение с яркостью 300 кд/м2 и сверхвысокой контрастностью 3000:1. Благодаря технологии Samsung MagicBright3 достигается уникально малое время отклика – всего 2 мс. При просмотре фильмов цифровой видеоинтерфейс DVI с поддержкой HDCP передает изображение с максимальным разрешением 1680x1050, позволяя получать цифровое содержимое без потерь качества. Цена модели не сообщается.



БОЙЦОВЫЕ МЫШИ

Линейка профессиональных игровых мышей X7 A4Tech пополнилась двумя миниатюрными моделями-близнецами 710MF и 750MF, отличающимися друг от друга только техническими характеристиками. Они обладают всеми преимуществами «больших» моделей и при этом разработаны специально для геймеров с небольшими размерами ладоней. Мыши сохранили эргономичную форму, которая позволяет достичь максимального контроля над игрой. Как и всегда, с X7 работают только подушечки пальцев. По бокам мышей сделаны прорезиненные вставки, что исключает выскальзывание мыши в самой напряженной игровой ситуации. Специальная кнопка позволяет переключать разрешение мыши без установки дополнительных драйверов, прямо во время игры. У лазерной мыши A4Tech X-750MF разрешение увеличивается до 2500 dpi, у оптической модели A4Tech X-710MF – до 1000 dpi. При возвращении к повседневной работе за компьютером разрешение можно понизить до 600/400 dpi. Уникальная кнопка «Тройной клик» с функцией «3xFire» позволяет сделать сразу три выстрела одним нажатием. В продаже можно найти несколько цветовых решений.



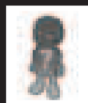
ИГРАЕМ ПО-НОВОМУ

Модели, которые были представлены на мировых выставках достижений компьютерных технологий, постепенно переходят из разряда прототипов в массовые решения. Примером тому может служить инновационная графическая карта от Leadtek. Собственно, продукт под названием Leadtek WinFast PX8600 GT TDH предназначен для систем среднего класса и выпущен ограниченной серией. Дело в том, что производитель установил вместо стандартного охладителя на плату кулер, разработанный инженерами именитой Zalman. Вентилятор работает на двух шарикоподшипниках и обладает уникальной конструкцией. Он снижает температуру карты на 20° С и работает на 15% тише по сравнению со стоковыми охладителями. Такой подход позволил разработчикам повысить частоту шейдерного блока на 20% и обеспечить более высокий уровень производительности. Графический адаптер Leadtek WinFast PX8600 GT TDH использует графическое ядро G84, изготовленное с применением 80 нм техпроцесса. Что касается памяти, то не забыл производитель установить и 256 Мб 128-битной памяти GDDR3. Среди других интересных функций – совместимость с подсистемой NVIDIA Lumenex, обеспечивающей превосходное качество изображения и точность вычислений с плавающей точкой на высокой скорости. Стоимость платы не оглашается.



СВОБОДА УПРАВЛЕНИЯ

Каждый выбирает мышь и клавиатуру по своему вкусу. Кому-то важна эргономика, а кто-то предпочитает деловой стиль и строгий дизайн. Компания Sven, известный производитель периферийного оборудования и акустических систем, представила беспроводной набор, который может порадовать даже самых требовательных пользователей. Корпуса клавиатуры и мыши изготовлены из прочного пластика и имеют серебристо-черный окрас. Отличительные черты комплекта SVEN Cordless 9002 - строгий внешний вид, компактность, мобильность и наличие всех необходимых функций. Клавиатура может порадовать также широкой функциональностью. В данном случае предусмотрены 104 основные и 10 дополнительных клавиш, которые удобно расположены на панели размером всего 412x163 мм. Кроме ставших уже стандартными для клавиатур под маркой SVEN клавиш управления работой с мультимедиа-приложениями, интернет-навигацией и электронной почтой, манипулятор оснащен регулятором громкости звука. Радиус действия составляет около 1.5 метров. Разрешающая способность мыши – 800 точек на дюйм.




Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

КАМЕНЬ ПРЕТКНОВЕНИЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПРОЦЕССОРОВ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ МЕЖДУ ТРАДИЦИОННЫМИ СОПЕРНИКАМИ INTEL И AMD ПРОДОЛЖАЕТСЯ. ПОСЛЕ ВЫХОДА INTEL CORE 2 DUO АНОНСЫ НОВЫХ МОДИФИКАЦИЙ ПРОХОДЯТ ВЯЛО И НЕЗАМЕТНО. НА ФОНЕ ЭТОГО КОМПАНИЯ AMD ГОТОВИТ ЧЕТЫРЕХЪЯДЕРНУЮ ПЛАТФОРМУ – ОЧЕРЕДНОЙ ВИТОК ЭВОЛЮЦИИ НАСТОЛЬНЫХ СИСТЕМ. ПЛАНИРУЕТСЯ, ЧТО НОВАЯ ЛИНЕЙКА БУДЕТ РАБОТАТЬ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ НОВОГО SOCKET F. ТЕПЕРЬ ПРОЦЕССОРЫ БУДУТ ЛИШЕНЫ ТРАДИЦИОННЫХ НОЖЕК И ВНЕШНЕ БУДУТ ПОХОЖИ НА МОДЕЛИ КОНКУРЕНТОВ. ОДНАКО ОНИ БУДУТ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЧЕТЫРЕХЪЯДЕРНЫМИ, И ВСЕ ЧЕТЫРЕ ЯДРА БУДУТ СОБРАНЫ НА ОДНОМ КРИСТАЛЛЕ. В ЭТОМ СОСТОИТ ИХ ПРИНЦИПИАЛЬНОЕ ОТЛИЧИЕ ОТ INTEL CLOVERTOWN. МЕЖДУ ТЕМ, В ТЕНИ ОСТАЛОСЬ ПОЯВЛЕНИЕ INTEL CORE 2 DUO E 6320 И INTEL CORE 2 DUO E 4300, А ТАКЖЕ ВЫПУСК СЕРИИ ПРОЦЕССОРОВ НА ЯДРЕ BRISBANE С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ 65-НМ ТЕХНОЛОГИИ ОТ AMD . НАЧАЛОСЬ ПРОИЗВОДСТВО И НЕСКОЛЬКИХ МОДЕЛЕЙ СРЕДНЕЙ РУКИ, КАК ТО: AMD ATHLON 64 X2 5200+. НЕЛЬЗЯ И УПУСТИТЬ ТОТ ФАКТ, ЧТО КОМПАНИЯ AMD ПОСТЕПЕННО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ПРИВЫЧНОЙ МАРКИ FX, СВОЙСТВЕННОЙ СЕРИИ ПРОЦЕССОРОВ, ПРЕДНАЗНАЧЕННОЙ ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ. ТЕПЕРЬ ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ ВРОДЕ AMD ATHLON 64 X2 6000+ ОБЛАДАЮТ ТРАДИЦИОННЫМИ ЦИФРОВЫМИ ИНДЕКСАМИ. КРОМЕ ТОГО, ЛИНЕЙКА AMD ATHLON 64 ПОПОЛНИЛАСЬ ДВУМЯ МОДЕЛЯМИ КЛАССА ENERGY EFFICIENT С ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕМ 45 ВТ. ИМИ СТАЛИ БЮДЖЕТНЫЕ AMD ATHLON 64 3800+ И AMD ATHLON 64 3500+. ОНИ ПРЕДЛАГАЮТСЯ ПО ТАКОЙ ЖЕ ЦЕНЕ, КАК И МОДЕЛИ НА БАЗЕ ПРИВЫЧНОГО ЯДРА WINDSOR. ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ МЫ ПУБЛИКУЕМ ОБЗОР НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫХ РЕШЕНИЙ ИЗ ТОГО АССОРТИМЕНТА, ЧТО СУЩЕСТВУЕТ У ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ СЕГОДНЯ. ИЗ НИХ МЫ ОТОБРАЛИ САМЫЕ ЛУЧШИЕ И ОДАРИЛИ НАШИМИ БЕСЦЕННЫМИ НАГРАДАМИ.

Название	AMD Athlon 64 X2 5000+	AMD Athlon 64 X2 5000+ (Brisbane)	AMD Athlon 64 X2 5200+	AMD Athlon 64 X2 6000+	Intel Core 2 Duo E4300	Intel Core 2 Duo E6300	Intel Core 2 Duo E6320	Intel Core 2 Duo E6700	Intel Core 2 QX6700
Ядро:	Windsor	Brisbane	Windsor	Windsor	Allendale	Conroe	Conroe	Conroe	Kentsfield
Технология производства, нм:	90	65	90	90	65	65	65	65	65
Частота ядра, ГГц:	2,6	2,6	2,6	3,0	1,8	1,86	1,86	2,66	2,66
Количество ядер:	1	2	2	2	2	2	2	2	4
Кэш второго уровня L2, Кбайт:	2 x 512	2 x 512	2 x 1024	2 x 1024	2048	2048	4096	4096	8192
Коэффициент умножения:	13	13	13	15	9	7	7	10	10
Частота шины, МГц:	400	400	400	2 x 800	800	1066	1066	1066	1066
Сокет	Socket AM2	Socket AM2	Socket AM2	Socket AM2	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775

Что мы тестировали

AMD Athlon 64 X2 5200+
AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane
AMD Athlon 64 X2 6000+
AMD Athlon 64 X2 5000+
Intel Core 2 Duo E6300
Intel Core 2 Duo E6700
Intel Core 2 Duo E4300
Intel Core 2 Duo E6320
Intel Core 2 QX6700

Тестовый стенд

Socket AM2
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe
Память: 2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2 KHX7200D2K2/1G
Кулер: Glacialtech Igloo 7200 Light
Видеоплата: ASUS Radeon EAX1900XTX, 512 Мбайт
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания: 450 Вт, Floston

Socket LGA775
MSI 975X Platinum
2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2 KHX7200D2K2/1G
Glacialtech Igloo 7200 Light
ASUS Radeon EAX1900XTX, 512 Мбайт
80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
450 Вт, Floston

Методика тестирования

Для тестирования процессоров мы использовали два тестовых стенда, разница в производительности которых минимальна. Сама оценка представленных в обзоре процессоров осуществлялась по следующему алгоритму.
1. Синтетическое тестирование с помощью программного пакета 3DMark'06. В графиках указана итоговая оценка всей системы.
2. Обработка изображений. Любимая фотохудожниками программа Adobe Photoshop версии 9.0 (CS2) пригодилась нам и в этом нелегком деле. Картинка в высоком разрешении преобразовывалась с помощью блоков обработки, а мы замеряли время, затраченное на выполнение всего цикла операций.
3. Архивирование. В данном случае с помощью архиватора 7-Zip оценивалась скорость сжатия информации. Чем она выше – тем быстрее работает процессор.
4. Скорость математических подсчетов. Крохотная по размерам программка SuperPI, плод работы нескольких энтузиастов, стала своеобразным мерилом производительности современных процессоров. Утилита вычисляет число «Пи» с точностью в один миллион знаков после запятой. Результат: время подсчета.
5. Кодирование звука. Мы оценивали скорость кодирования звукового отрезка в формате MP3 с помощью кодера LAME версии 3.98.
6. Не забыли, конечно, и про игровое тестирование. В разрешении 800x600 точек, дабы уменьшить влияние видеокарты на результат, была запущена заранее записанное демо на популярной платформе F.E.A.R.

$65





AMD ATHLON 64 X2 5000+ (BRISBANE)

Основной отличительной чертой процессора на основе ядра Brisbane стала технология производства. AMD должна была дать достойный ответ в духе «а мы тоже так можем!» на выпуск модельного ряда Intel Core 2 Duo. Интересно, что для установки 65-нм процессора придется обновить BIOS до версии, поддерживающей Brisbane. В противном случае могут возникнуть проблемы. Предыдущая версия мало чем отличается от нового решения, если говорить об уровне производительности. Однако новый техпроцесс позволяет потреблять меньше энергии – около 11% разницы TDP получено при 100% нагрузке. Следовательно, любители разгона оценят Brisbane по достоинству. Также интересно, что от Windsor-модели рассматриваемое решение практически не отличается по цене. Со временем, компания AMD планирует перевести на новый техпроцесс все двухъядерные модели, не говоря уже о четырехъядерных.

AMD ATHLON 64 X2 5000+

Процессор AMD Athlon 64 X2 5000+, выполненный на базе кристалла с рабочим названием Windsor (Revision F), обладает тактовой частотой ядра 2,60 ГГц, 256 Кбайт разделенного кэша L1 и 1024 Кбайт L2. Чип поддерживает шину HyperTransport с тактовой частотой 2 ГГц и оснащён встроенным контроллером памяти для работы с DDR2 в двухканальном режиме. Производится он, как и положено, на линиях с соблюдением норм 90 нм техпроцесса и применением SOI. В дополнение отметим поддержку технологии AMD Virtualization (AMD-V, которая ранее имела название Pacifica). Стоит ли AMD Athlon 64 X2 5000+ своих денег? Безусловно! Однако разгонный потенциал этого камешка мог бы быть и лучше – всему виной высокий уровень TDP (порядка 89 Вт, как было сказано ранее).



$190

$150



AMD ATHLON 64 X2 5200+

Модель процессора AMD Athlon 64 X2 5200+ разработана была для того, чтобы пользователь имел промежуточный вариант между популярным AMD Athlon 64 X2 5000+ и высокопроизводительным AMD Athlon 64 X2 6000+. Большое количество моделей в линейке X2 получено путем калибровки всего двух параметров – частоты работы ядра и объема кэша второго уровня. И рассматриваемый процессор не является исключением. Частота была присвоена AMD Athlon 64 X2 5200+ такая же, как и у младшей модели, а вот объем кэша L2 был увеличен до 1024 Кбайт на каждое ядро. Тепловыделение не изменилось и эквивалентно 89 Вт, как, впрочем, и у большинства процессоров на базе Windsor. Данный камешек чуть быстрее решения с индексом 5000+, но это и не удивительно. Разрыв в стоимости этих процессоров также невелик. Ничего экстраординарного в тестах мы не увидели. Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ четко занял свое место в иерархии AMD.

AMD ATHLON 64 X2 6000+

От марки FX компания AMD постепенно отказывается, предпочитая классический тип обозначений. Видимо, маркетологи AMD пытаются либо избавиться от этой серии, либо хотят приберечь суффикс «FX» для четырехъядерных решений, которые ожидают нас в будущем. К сожалению, результаты тестирования говорят о том, что AMD Athlon 64 X2 6000+ не так хорош, как нам хотелось бы даже при учете высокого порога TDP. Тем не менее, цена внушает доверие и по критерию цена/качество это весьма интересный вариант. Мы на практике убедились в том, что энергопотребление процессора AMD Athlon 64 6000+ при нагрузке выше на 15 Вт, чем у Intel Core 2 QX6700. Стоит учесть, что все предварительные настройки (например, включение Cool 'n' Quiet и перепрошивка BIOS) были сделаны, так что полученный результат нас несколько удивил.



$295

$195



INTEL CORE 2 DUO E6300

Ранее ожидалось, что при появлении новых, более производительных процессоров в том же сегменте, Intel переведет модели под индексом E6300 и E6400 на ядро Alledale. В результате на этом ядре были выпущены процессоры четвертой серии, а младшие шестерки и вовсе уйдут с прилавков. Однако самая слабая модель в линейке Intel Core 2 Duo на основе процессоров Conroe до сих пор не теряет своей актуальности. Отметим в качестве неоспоримого достоинства относительно невысокую цену, запрашиваемую за данный продукт. С появлением Intel Core 2 Duo E6320 разумность приобретения Intel Core 2 Duo E6300 стала сомнительной. Де-факто при тех же характеристиках и практически при том же эквиваленте тлетворных эманаций золотовалютного фонда нашей страны, пользователь получает в нагрузку увеличенный кэш второго уровня.

INTEL CORE 2 DUO E4300

Одна из последних разработок от инженеров Intel именуется не иначе как Intel Core 2 Duo E4300 и работает на ядре Allendale. В продаже можно найти как OEM-версии такого ЦП, так и коробочные варианты с вентилятором в комплекте. Также отметим, что процессоры четвертой серии Intel Core 2 Duo E4300 отличаются от Intel Core 2 Duo E4400 только множителем – для старшей модели он равен 10, а для младшей уменьшен до 9, и, соответственно, рабочей тактовой частотой. Для офисных решений, где не требуются бешеные скорости и высокий разгонный потенциал, рассматриваемое решение станет отличным предложением. Кроме урезания кэша и снижения порога частоты системной шины, процессор Intel Core 2 Duo E4300 лишился и поддержки технологии Intel Virtualization, в связи с переходом на степпинг L2. Фактически – это самый медленный процессор из всего ассортимента решений с использованием архитектуры Intel Core 2 Duo.



$140





$360

INTEL CORE 2 DUO E6700

Разгонный потенциал у Intel Core 2 Duo E6700 весьма неплох – способствует этому и множитель равный 10. Из стандартной линейки процессоров с использованием ядра Conroe рассматриваемый вариант самый быстрый – фактически это топовая модель в линейке, если не считать экстремальный вариант Intel Core 2 Duo X6800, выпущенный специально для хардкорных геймеров и энтузиастов. Приличный кэш второго уровня равный 4096 Мбайт, а также тактовая частота, поднятая до уровня 2,66 ГГц – все говорит в пользу этой модели. Помимо высокого уровня производительности этот процессор отличается низким энергопотреблением, и прочими достоинствами без исключений, которые выгодно отличают Intel Core 2 Duo от аналогичных решений. До сих пор Intel Core 2 Duo E6700 стоит слишком дорого, несмотря на хорошие возможности. Остается только позавидовать счастливым обладателям этого ЦП.

INTEL CORE 2 QX6700

Мы уже рассказывали о первом в мире четырехъядерном процессоре от Intel. На деле этот камень работает с использованием двух кристаллов Intel Core 2 Duo E6700. Столь низкая частота работы обусловлена высочайшим TDP – около 150 Вт (по 75 Вт на каждый кристалл). Так что в комплекте с таким процессором придется приобрести и солидный охлаждающий массив. Процессор Intel Core 2 QX6700 интересен исключительно с точки зрения технологий – забавно, но не более. Большинство предложений не дают возможности развернуться четырем ядрам на полную катушку, по причине отсутствия поддержки структуры 4X как таковой. Тесты показывают, что дешевле и разумнее на сегодняшний день будет приобрести старый добрый Intel Core 2 Duo E6700. Хотя ценители эстетики от IT, возможно, будут считать иначе.



$1365



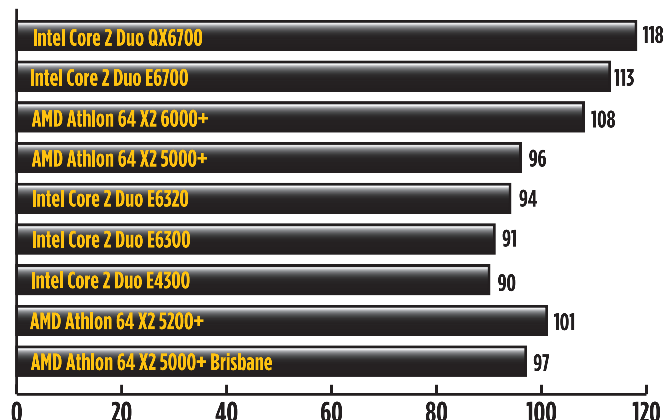
$200

INTEL CORE 2 DUO E6320

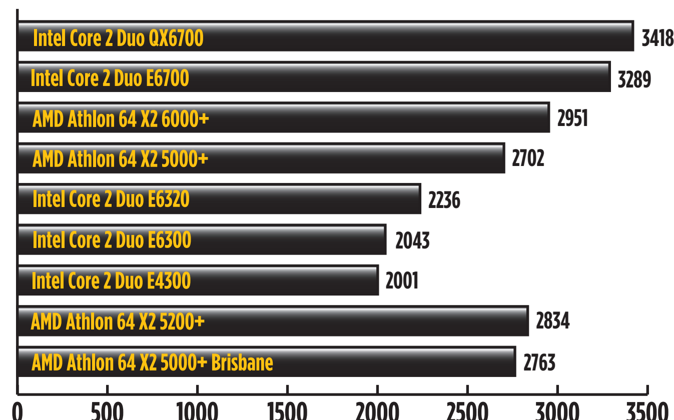
Уровень производительности может быть ненамного, но поднимается благодаря увеличению кэша второго уровня. Преимущество особенно заметно при работе с системными утилитами, а также при выполнении математических вычислений. Конечно, для разгона процессор Intel Core 2 Duo E6320 не самый удачный вариант, хотя и его предшественник Intel Core 2 Duo E6300 не отличался отзывчивостью при попытке в ручную повысить производительность. Приятно также сознавать, что Intel уровняла цены на оба указанных выше решения и пользователь может выбрать наиболее подходящий ему вариант без лишних потерь. Однако если математика подопытному экземпляру за счет памяти удавалась хорошо, то альтернативные варианты с более высокой тактовой частотой имели преимущество Intel Core 2 Duo E6320 в задачах связанных с кодированием и обработкой 3D-приложений.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

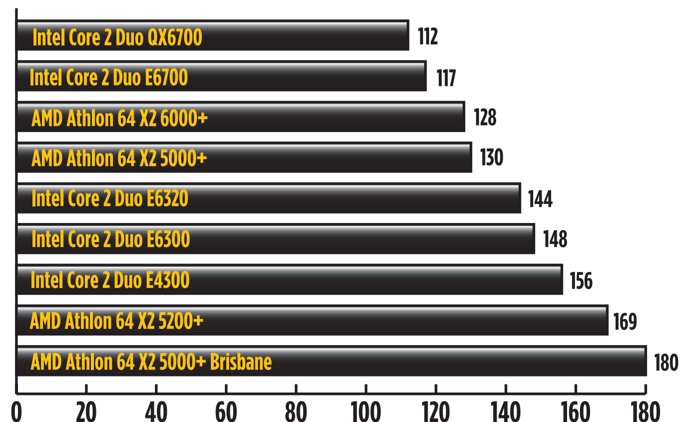
F.E.A.R., 1024X768, NO AA, NO AF



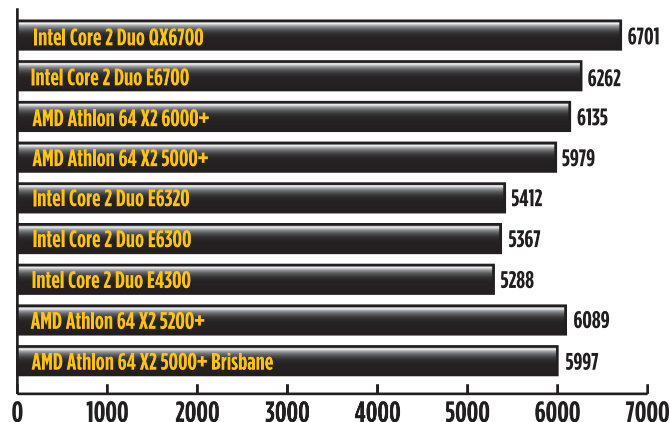
7-ZIP V.4.44, COMPRESSION



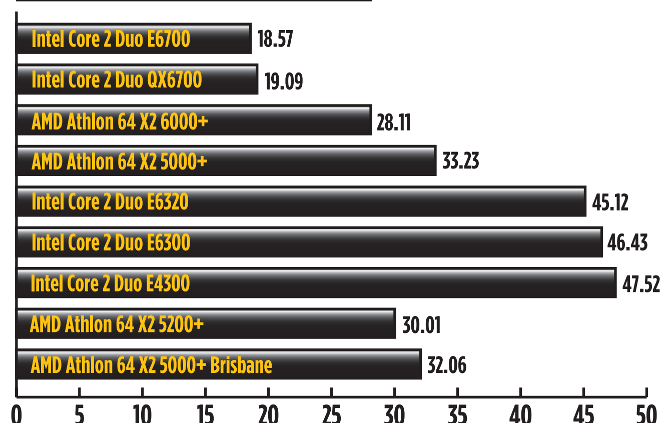
LAME 3.98, MP3 ENCODING



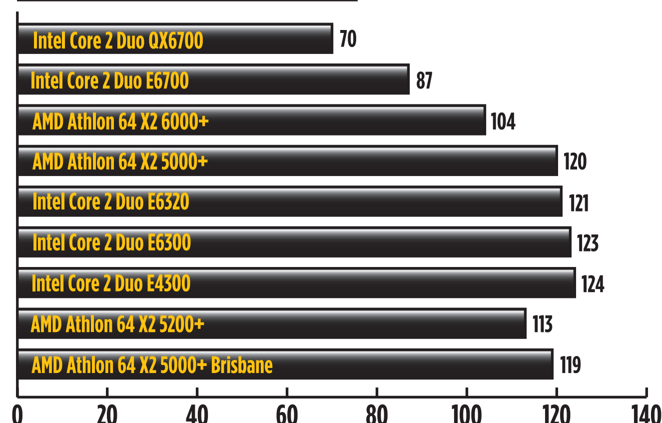
3DMARK'06, DEFAULT SETTINGS,



SUPER PI XS MOD.1.5, 1M



ADOBE PHOTOSHOP CS2



Выводы

В первую очередь, хотелось бы сказать, почему награда «Выбор Редакции» не досталась четырехъядерному процессору Intel Core 2 QX6700. Да, его можно приобрести, но имеет ли смысл такая покупка. Стать обладателем первого четырехъядерника можно, однако мы ставим перед собой цель выбрать практичное решение – ту модель, которая будет максимально эффективно отрабатывать вложенные средства. К сожалению, Intel Core 2 QX6700 может считаться интересным только лишь с точки зрения дальнейших перспектив. Его результативность, к сожалению, нас не порадовала. Отметить отдельно мы решили Intel Core 2 Duo E6700. Пусть он также недешев, но в данном случае затраты того стоят – именно ему мы отдали «Выбор Редакции». В том случае, когда душит жаба, а хочется помощнее, советуем уделить внимание AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane. Этот процессор с низким уровнем энергопотребления работает с той же эффективностью, что и стандартный вариант, но имеет высокий разгонный потенциал.

COOLERMASTER HK8-8LD3A-D1-GP

ДЕШЕВО, НАДЕЖНО И ПРАКТИЧНО

ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ ОБ ОХЛАЖДЕНИИ ДЛЯ ПРОЦЕССОРА, ТО ОБЫЧНО МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ПРО ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА С БОЛЬШИМ ВЕСОМ, СЛОЖНОЙ КОНСТРУКЦИЕЙ И БОЛЬШОЙ ЦЕНОЙ. ОДНАКО МИНУСОВАЯ ТЕМПЕРАТУРА НУЖНА ДАЛЕКО НЕ ВСЕМ – БОЛЬШИНСТВУ СИСТЕМ ДОСТАТОЧНО И НЕДОРОГОЙ КОНСТРУКЦИИ. ОХЛАДИТЬ ДАЖЕ САМЫЙ ГОРЯЧИЙ ПРОЦЕССОР МОЖНО НЕДОРОГО И ЭФФЕКТИВНО, ИСПОЛЬЗУЯ, COOLERMASTER HK8-8LD3A-D1-GP.

Сложно сказать, почему производитель не придумал удобоваримое имя и оставил инженерное наименование. Этот код из букв и чисел придется записывать на бумажку, чтобы в магазине случайно не купить совершенно другую модель. Скорее всего, львиная доля поставок придется на OEM-сборщиков. Кулер поставляется в неброской черной коробке, на дне которой можно найти только краткую инструкцию по применению. Да и она, в принципе, много пользы своему обладателю не принесет. В комплекте отсутствует тюбик с термопастой – он и не нужен, поскольку необходимый слой уже нанесен на подошву. Кулер устанавливается точно также как и «боксовая» модель, которую мы именуем Intel BOX. Если сравнивать крепление боксового решения и CoolerMaster HK8-8LD3A-D1-GP, то они практически не отличаются друг от друга. Сквозь радиатор пропущена небольшая пластинка. На одном ее конце предусмотрен пластиковый фиксатор.
Охладитель CoolerMaster HK8-8LD3A-D1-GP предназначен только для установки на платформы типа AMD K8. Посему конструкция инженерами использована традиционная – только были добавлены термальные трубы. Обычно системные платы для ЦП под Socket 939 и Socket AM2 оснащены решетками. К ним и крепится охладитель. С точки зрения практичности такой подход, несомненно, лучше. В процессе сборки меньше вероятность повредить материнскую плату.
Разберемся теперь с конструкцией самого устройства. Радиатор сделан полностью из алюминия, в то время как подошва и тепловые трубки изготовлены из меди. Пронзая подошву, трубки уходят в радиаторный блок. Вентилятор, вопреки классическому подходу установлен под углом в 45 градусов к вертикали. Пластиковый кожух, к которому он прикреплен, оснащен четырьмя специальными отверстиями. Об их предназначении догадаться несложно – с дополнительным набором креплений можно с легкостью превратить данное устройство в охладитель для процессоров производства Intel под разъем LGA775. Возможно вскоре появится и такая модификация.

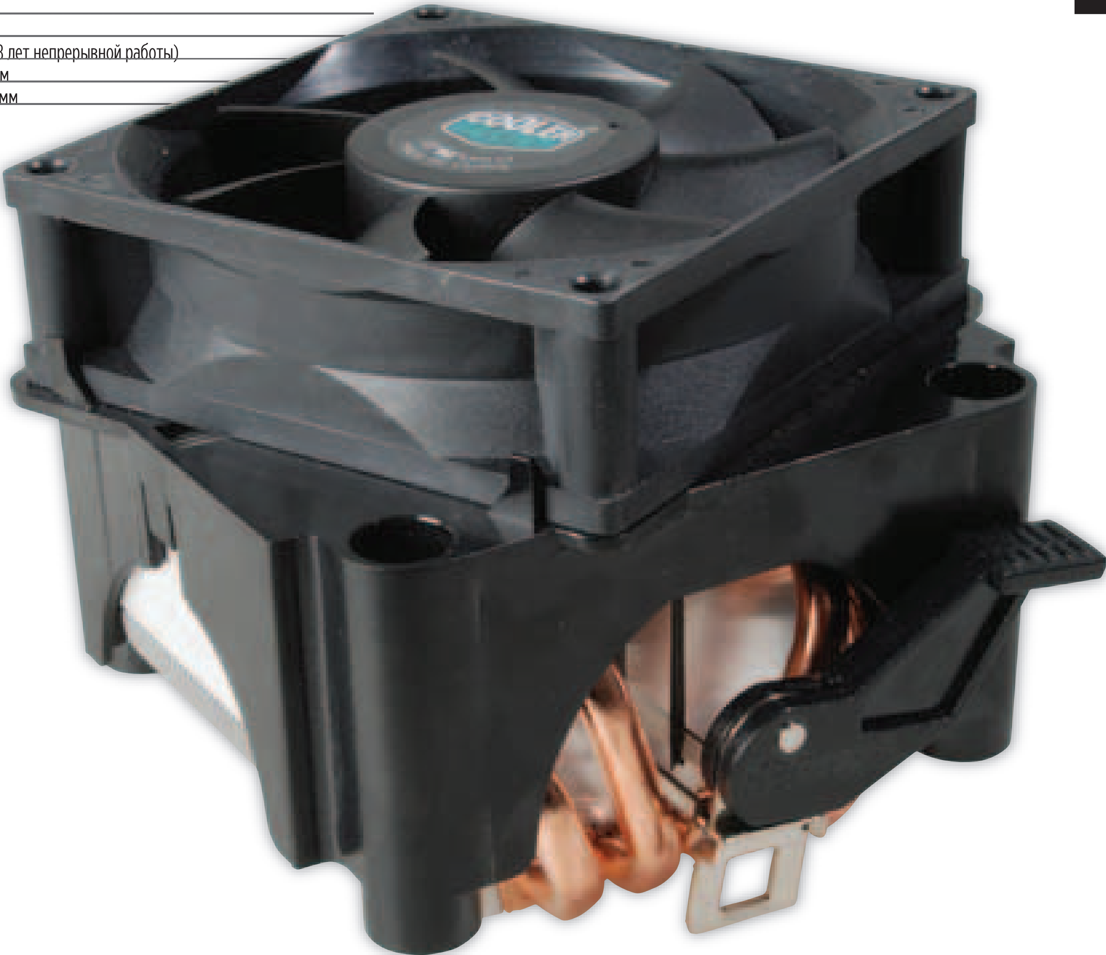
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип процессора	Socket AM2 (AMD Athlon 64 X2 6500+)
Вентилятор	Осевой вентилятор с подшипником скольжения (Rifle bearing)
Уровень шума	0-47,8 дБА
Скорость вращения	0-4700 об/мин
Воздушный поток	53,72 CFM
Радиатор	Алюминиевый с медным основанием и 4-мя тепловыми трубками
Питание	12 В
Давление воздуха	7,81 мм H2O
MTBF	70000 ч. (~8 лет непрерывной работы)
Габариты вентилятора	80x80x25 мм
Габариты радиатора	110x110x80 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane
Системная плата	Asus M2N32 SLI Deluxe, Сокет AM2
Память	2 x 1024 Мбайт, Kingston DDR2-800 SDRAM
Видеокарта	ASUS Radeon EAX1900XTX
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания	450 Вт, Floston

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



РЕЗУЛЬТАТЫ

	CoolerMaster HK8-8LD3A-D1-GP	Intel BOX (штатная система охлаждения)
Компьютер в покое. Работает ОС, активная работа не производится	42	45
Игровая нагрузка. В течении часа на компьютере играли в Half Life 2.	63	67
Максимальная нагрузка. С помощью утилиты S&M процессор был нагружен на 100%.	69	74

ВЕРДИКТ

Для своей весовой категории кулер достаточно эффективен. Не последнюю роль в этом деле сыграли тепловые трубки и высокая скорость вращения вентилятора. Из минусов стоит отметить только лишь высокую шумность, которую демонстрирует CoolerMaster HK8-8LD3A-D1-GP. Важно сказать, что эту модель можно устанавливать на камни с высоким TDP (вплоть до 125 Вт) – об этом написано на упаковке.

LEADTEK WINFAST TV2000 XP GLOBAL

ЛОВИ ВОЛНУ

РАНЬШЕ ДЛЯ МНОГИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПК ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ТЮНЕР БЫЛ НЕ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНЫМ ПРИОБРЕТЕНИЕМ. ТЕПЕРЬ ЖЕ, КОГДА В МОДУ ВХОДИТ ЦИФРОВОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ, А САМИ ТЮНЕРЫ ОБРОСЛИ ПОЛЕЗНЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ И БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ОПЦИЙ, СТОИТ ЗАДУМАТЬСЯ О ПОКУПКЕ. МЫ РАССМОТРИМ НЕДОРОГУЮ МОДЕЛЬ АНАЛОГОВОГО ТЮНЕРА ОТ КОМПАНИИ LEADTEK, КОТОРЫЙ ОТЛИЧАЕТСЯ НЕВЫСОКОЙ ЦЕНОЙ, КАЧЕСТВЕННЫМ ПО, А ТАКЖЕ БОГАТЫМ ФУНКЦИОНАЛОМ.

Тюнер поставляется в картонной коробке небольших размеров, на которой изображено лишь само устройство, а также указаны некоторые технические характеристики. Несмотря на это, в комплекте с тюнером поставляется также пульт ДУ для управления системой дистанционно, батарейки к нему, антенна для приема FM-частот, кабель для внутреннего подключения Leadtek WinFast TV2000 XP Global к входу звуковой карты, переходник формата mini-DIN, руководство пользователя и диск с программным обеспечением. Отдельно отметим, что эта модель ТВ-тюнера не оснащена набором ПО от Ulead, которым традиционно Leadtek оснащает продукты такого плана. Поэтому пользователю придется самому искать утилиту для обработки и захвата видео.
Сам ТВ-тюнер представляет собой печатную плату, предназначенную для установки в стандартный PCI-слот. Плата сделана в низкопрофильном варианте, что позволяет монтировать тюнер в компактные корпуса и минисистемы. Модель Leadtek WinFast TV2000 XP Expert, которую можно считать предшественником рассматриваемого решения использовала в конструкции ВЧ-блок производства компании Phillips. В 2006 году такой выбор можно было назвать разумным, однако сегодня на рынке представлено большое количество аналогов и инженеры остановили свой выбор на полупроводниковом Xceive XC2028. Он экранирован с помощью металлического кожуха.
В связи с небольшими размерами текстолита монтаж элементов был использован двусторонний. Пайка очень качественная и нареканий не вызывает. На лицевой стороне предусмотрен четырехконтактный аудиоразъем MPC. Такой порт можно наблюдать на старых аудиокартах времен Creative AWE32. В данном случае он служит для подключения тюнера к линейному внутреннему входу звуковой платы компьютера. На задней панели расположены гнезда для подключения штекеров антенн (как радио, так и телевизионной), разъем для подключения выносного приемника инфракрасного сигнала, а также порт mini-DIN для подключения кабеля-переходника для ввода аудио и видеосигнала. Что касается пульта управления, то он не только весьма симпатичный, но еще и удобный в работе. Высокую эргономику обеспечивают 49 клавиш, которые поделены на группы. Мы тестировали тюнер, используя программное обеспечение, поставляемое в комплекте с устройством. В наборе с более старой версией тюнера, а именно Leadtek WinFast TV2000 XP Expert, поставлялся все тот же Leadtek WinFast PVR версии 5.5. Стоит отметить, что этот пакет с тех пор не подвергался каким-либо доработкам. Ставится утилита около 15 минут.
Из основных недостатков стоит отметить: постоянные сбои при установке, отсутствие настроек для каждого канала и неудачный перевод интерфейса на русский язык с многочисленными ошибками.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип	Conexant CX2388x
Разрешение	768x576
Интерфейс	PCI 2.2
Поддерживаемые форматы	PAL I/DK, PAL BG/DK, PAL M/N, SECAM LL, SECAM BG
FM-тюнер	Есть
Требования к ПК	Pentium III 600, звуковая карта (full duplex для поддержки функций Time Shift и I-Record), видеокарта с поддержкой DirectX 8.1.
Поддержка стереозвучания	NICAM, A2
Функция picture-in-picture	Поддерживается (Одновременный просмотр телетрансляции и видео)
Управление	ARPC (advanced remote power control) – включение компьютера с пульта ДУ
Time-Shifting	Есть для ТВ и FM
Поддержка ОС	Windows 98/2000/ME/XP/Vista

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

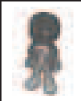
Процессор	AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane
Системная плата	Asus M2N32 SLI Deluxe, Сокет AM2
Память	2 x 1024 Мбайт, Kingston DDR2-800 SDRAM
Видеокарта	ASUS Radeon EAX1900XTX
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания	450 Вт, Floston

$55

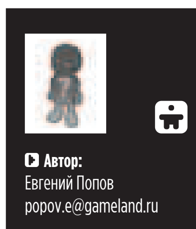


ВЕРДИКТ

По результатам тестирования можно сказать, что картинка отображается без явных помех, а чувствительность приема находится на высоте. По качеству тюнер Leadtek WinFast TV2000 XP Global ничем не уступает аналогам. Расстраивает только слабая программная реализация. В рабочем состоянии тюнер потребляет не так уж и много системных ресурсов. При функционировании Leadtek WinFast TV2000 XP Global загрузка центрального процессора меняется на 20–22%. Из достоинств аппаратной реализации отметим наличие качественного приема как TV, так и FM, работы в режиме PiP (картинка в картинке) и записи с любым системным кодеком.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

В ПОГОНЕ ЗА МЕГАГЕРЦАМИ

УЧИМСЯ РАЗГОНЯТЬ ПРОЦЕССОР

В ЛЮБОМ ДЕЛЕ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫХ НАВЫКОВ НЕОБХОДИМ ГРАМОТНЫЙ ИНСТРУКТОР ИЛИ, ЕСЛИ УГОДНО, НАСТАВНИК. ТАК ЖЕ ОБСТОИТ СИТУАЦИЯ С РАЗГОНОМ ПК. К НАМ В РЕДАКЦИЮ ПРИХОДИТ МНОГО ПИСЕМ С ПРОСЬБАМИ ПОМОЧЬ С РАЗГОНОМ, ДАТЬ ОБЩЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И НАУЧИТЬ ЭЛЕМЕНТАРНЫМ ДЕЙСТВИЯМ. В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ХОТЕЛОСЬ БЫ ОТМЕТИТЬ, ЧТО НИЧЕГО В ЭТОМ МИРЕ НЕ ДАЕТСЯ ДЕШЕВО. ВОЗМОЖНО, КОМУ-ТО ИЗ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ ПРИДЕТСЯ ЗАПЛАТИТЬ ЗА СВОИ ПЕРВЫЕ ШАГИ ДОРОГОСТОЯЩИМ КОМПОНЕНТОМ ПК. ЕСЛИ НА СВОЙ СТРАХ И РИСК ВЫ ГОТОВЫ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ, ТО ЭТА СТАТЬЯ ПОМОЖЕТ ИЗБЕЖАТЬ БОЛЬШИНСТВА ОШИБОК.

Что такое разгон?

Разгоном или оверклокингом (от англ. – overclocking) принято считать увеличение производительности системы или отдельных ее компонентов путем принудительной работы на повышенных, относительно рекомендованных производителем, настройках. Разгонять процессоры любознательные пользователи стали еще в период активного функционирования компьютеров на базе 486-ых процессоров (Intel 80486). Поскольку быстродействие процессора определяется мегагерцами, то реальной целью оверклокера становится повышение тактовых рабочих частот. Чем мегагерц больше, тем ЦП работает быстрее.

Сегодня модельный ряд каждой компании, занимающейся изготовлением процессоров, представлен большим количеством решений. Каждый процессор линейки имеет собственный запас производительности. Считается, что самые слабые модели серии имеют больший разгонный потенциал, нежели топовые процессоры.

Прежде всего, стоит понять, почему разгон вообще возможен. У производителей есть два пути: либо запретить разгон совсем, устанавливая определенные ограничения, либо разрешить его полностью. Если говорить о первом способе ведения корпоративной политики, то усложнить жизнь оверклокерам может и Intel, и AMD. Только ни одна из компаний не сделает такой шаг первой. Пользователи очень не любят, когда им что-то запрещают или пытаются контролировать их действия. Так что можно ожидать в ответ все что угодно – от бойкота продукции до судебных разбирательств. Однако, купив процессор за $200 и разогнав его, пользователь получает модель за $250 и фактически надувает компанию на $50. То есть ни одна из позиций не выгодна производителям ЦП. Получается, что производители не запрещают, но и не поддерживают.

Для чего нужен разгон?

Этот фактор определяет для себя каждый сам. Экономные оверклокеры разгоняют систему именно по причине ее невысокой производительности. Как правило, такие пользователи обладают компьютерами бюджетного класса и не могут позволить себе приобретение мощной современной системы. На самом деле – это наиболее агрессивная группа оверклокеров. У них нет другого выбора, и разгон является единственным способом повышения производительности. Существует и отдельная категория любителей разгона, которые намеренно собирают бюджетную систему из комплектующих с большим разгонным потенциалом.

Встречаются в наших селениях индивидуумы, для которых разгон – смысл жизни. Энтузиасты тратят последние средства на приобретение высокопроизводительных элементов, организуют сложные охладительные системы. Для них целью является лучший результат. Быть первым в своем классе – лучшая награда для экстремала. Оверклокеры со стажем приобретают комплектующие среднего класса с возможностью последующего разгона. Такие пользователи не хотят переплачивать лишнюю копейку за то, что уже дано производителем, но и до фанатизма не доходят. Что касается начинающих, то тут разгон производится на чем придется – компьютер один и выбирать полигон для техногенных экспериментов не приходится. Разумеется, начинающими были все, так что с чего-то приходится начинать. Но перед тем как переходить к практике следует получить некоторые базовые знания.

Необходимые теоретические знания

Прежде чем разгонять процессор, следует запастись некоторыми сведениями о системе, с которой придется работать. Для этого нужно запастись набором программ, которые будут помогать нам в достижении поставленной цели. Диагностические утилиты наподобие Lavalys Everest помогут определить некоторые неизвестные данные о комплектующих, как то: названия и серийные номера компонент, информацию об обновлениях системы ввода/вывода BIOS, а также температурные характеристики. Если имеется руководство по материнской плате, следует внимательно его изучить. С помощью бенчмарков следует уточнить текущий уровень производительности. Помочь тут может любой пакет от Futuremark, начиная с версии '03: 3DMark'03, 3DMark'05, 3DMark'06, а также PCMark'04 и PCMark'05. Вычислительную мощность процессора можно проверить с помощью программы SuperPI, которая считает число «Пи» до установленного знака после запятой. Чем больше разнообразных средств будет использовано для определения уровня, тем более точно можно будет высчитать полученный прирост. Разгон – это не только изменение характеристик процессора, но и проверка стабильности работы. С помощью утилиты S&M можно нагрузить процессор на 100% – если выполнение приложений и работа производится без сбоев, то запас прочности подопытной модели еще не превышен.

Подготовка к разгону

Прежде всего, следует убедиться, что на сайте производителя материнской платы не выложена более свежая версия BIOS. Если таковая есть, необходимо ознакомиться со списком изменений, и произвести обновление. Как известно, производители очень любят сначала выпускать на рынок продукт, и только потом уже доводить его до ума. Перепрошивка BIOS может помочь увеличить разгонный потенциал системы. Если процессор оснащен боксовой системой охлаждения (имеется в виду стандартный охладитель, который поставляется вместе с процессором), то следует заменить его на более эффективный. Конструкция из алюминиевого радиатора и скромной вертушки для охлаждения разгоняннного процессора не подойдет. Увеличивается скорость работы – увеличивается и температура. Если учесть, что 60 градусов по шкале Цельсия – это нормальный для многих моделей температурный уровень, то желательно приобрести кулер с медным основанием и тепловыми трубками. Сегодня такие модели стоят не очень дорого, а всего лишь пару лет назад охладители с термальными трубами были доступны только обеспеченным пользователям. Нельзя забывать и о блоке питания. Качественный БП – залог здоровья системы даже в экстремальных ситуациях.

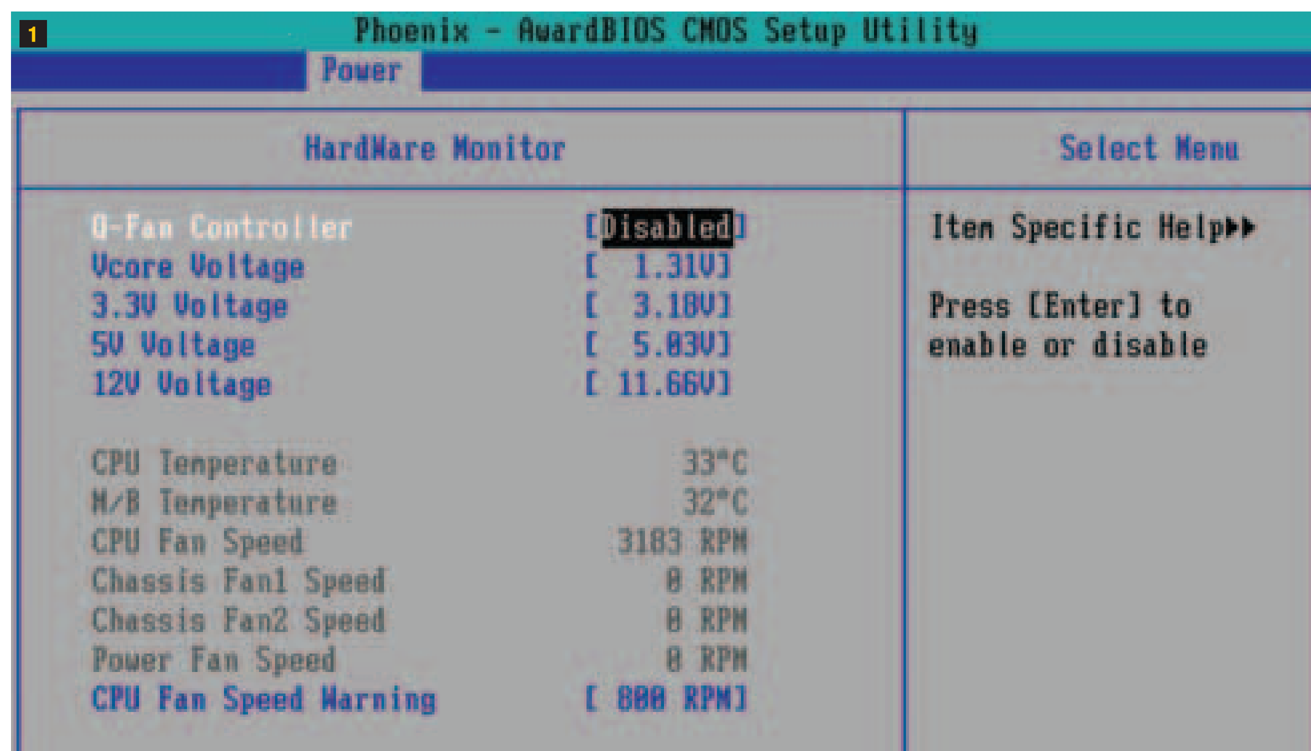
Программный разгон

Многие пользователи интересуются самым простым и малоэффективным способом – программным разгоном. Общей программы, которая позволяет работать с параметрами любых процессоров на любых платформах не существует. Например, владельцам системных плат основанных на чипсете NVIDIA nForce

1 С помощью меню Hardware Monitor, которым снабжен Phoenix Award BIOS пользователь может контролировать температурные изменения, а также скорости вращения вентиляторов.

2 Работать с меню BIOS можно с помощью специализированных редакторов, однако для этого немного опыта и уверенность в том, что проделываемые операции не принесут какого-либо вреда системе.

3 Отличная утилита для программного разгона, только список поддерживаемых чипсетов невелик. Фактически радоваться могут только обладатели плат на базе NVIDIA nForce4 – не старше





будет полезна утилита ClockGen. Компания MSI оснащает свои продукты фирменной утилитой CoreCenter, Gigabyte балует своих пользователей красочным приложением EasyTune, а у ASUS набор утилит для увеличения производительности огромен. Простота в использовании (все подробно объяснят в инструкции) с лихвой окупается большим набором ошибок, нестабильностью работы и прочими нюансами. Одним словом, если хотите заниматься разгоном, а не баловаться с нажатием цветных кнопочек – используйте BIOS. Попасть в систему ввода/вывода можно посредством нажатия клавиши Del (можно несколько раз) непосредственно после старта системы, до загрузки ОС. Увидели синий экран с желтыми строчками – значит попали куда следует.

Разгоняем Intel Core 2 Duo

Мы рассмотрим на примере разгон процессора от Intel до достижимого порога при стабильной работе. Отметим, что следующее руководство действительно для плат на базе набора логики Intel P965.
После входа в BIOS следует сбросить все настройки, и установить их по умолчанию на Load Default Settings. Следует также отключить все ненужные порты и контроллеры, а также так называемые функции комфорта: Spread Spectrum, Vanderpool Technology, Intel SpeedStep и C1E Support. После этого сохраняем настройки и перегружаемся. В меню BIOS современной платы всегда есть опции, где указаны все пункты, отвечающие за производительность. Нам интересны: частота системной шины, частота PCI-Express, частота PCI, множитель DIMM:FSB, тайминги памяти и регулировка напряжений на процессоре, модулях памяти, напряжения на шине, на северном и южных мостах чипсета. Основываясь на практике, рекомендуем установить частоту FSB на 300 МГц. Тайминги памяти предпочтительно взять 5-5-5-15-5 как основные и 42-10-10-10-25 как дополнительные. Множитель FSB:DIMM выставим на значении 1:1, т.е. при минимальной частоте работы системной шины в 266 МГц частоту работы памяти указываем как 533 МГц (мы использовали модули с такими характеристиками). Остальные пункты оставляем без изменений в режиме AUTO, в том числе пункты регулировки напряжений. Напряжение на процессоре можно установить на 1.36 В. Это безопасный параметр и повредить системе он пока что не может. Блокируем шину PCI на значении 33.3 МГц, а PCI-Express на 101 МГц. Сохраняем настройки и проверяем на стабильность (подойдет запуск 3DMark, игры или SuperPI). Если все работает, то приступаем к разгону. По 5 МГц наращиваем частоту FSB, проверяя после каждого изменения стабильность работы. Дело это муторное, но вы сами согласились на этот эксперимент. После достижения частоты в 400 МГц осуществляем прирост в 1 МГц пока система не выдаст сбой или сбросит все настройки на «Default». Устанавливаем предыдущее значение, проверяем на стабильность – разгон готов. Если этот результат не устраивает, то приступаем к повышению напряжений. Нам нужны пункты Vcore и Vmem. Постепенно повышая на маленькие доли напряжение с проверкой стабильности, мы достигнем нового рабочего порога. Таким образом, связка «процессор:память» сыграла свою роль. Частотный предел для процессоров Intel Core 2 Duo не превышает 3.8 ГГц при использовании высококлассного охлаждения. Если рассматривать процессоры класса Intel Core 2 Duo E4x00 и Intel Pentium E, то доступный результат ограничен 3-3.2 ГГц.

Наш словарь

Тактовая частота процессора – скорость перехода от одного этапа цикла к другому определяется тактовым генератором. Тактовый генератор вырабатывает импульсы, служащие ритмом для центрального процессора. Частота тактовых импульсов и называется тактовой частотой. Измеряется этот параметр в герцах. Увеличение частоты работы процессора есть основная задача оверклокера.

Фиксированный коэффициент умножения – Внутренняя частота, на которой работает процессор, определяется так: частота системной шины умножается на некоторый коэффициент. Если раньше можно было разгонять частоту CPU повышением множителя, то теперь такой возможности не предусмотрено. Некоторые производители намеренно ограничивают изменения коэффициента, чтобы пользователи не баловались разгоном.

Кэш-память (от англ. cache, дословно – «заначка», «кубышка») – память с быстрым доступом, где дублируется часть данных или хранится информация, которая понадобится процессору в ближайшее время. Иногда для краткости кэш-память называют просто «кэш». Различают кэши 1-, 2- и 3-го уровней. Кэш первого уровня имеет наименьшую латентность (время доступа) но малый размер. Кэш второго уровня обычно имеет большую латентность доступа. Чем больше этот параметр, тем эффективнее работает процессор.

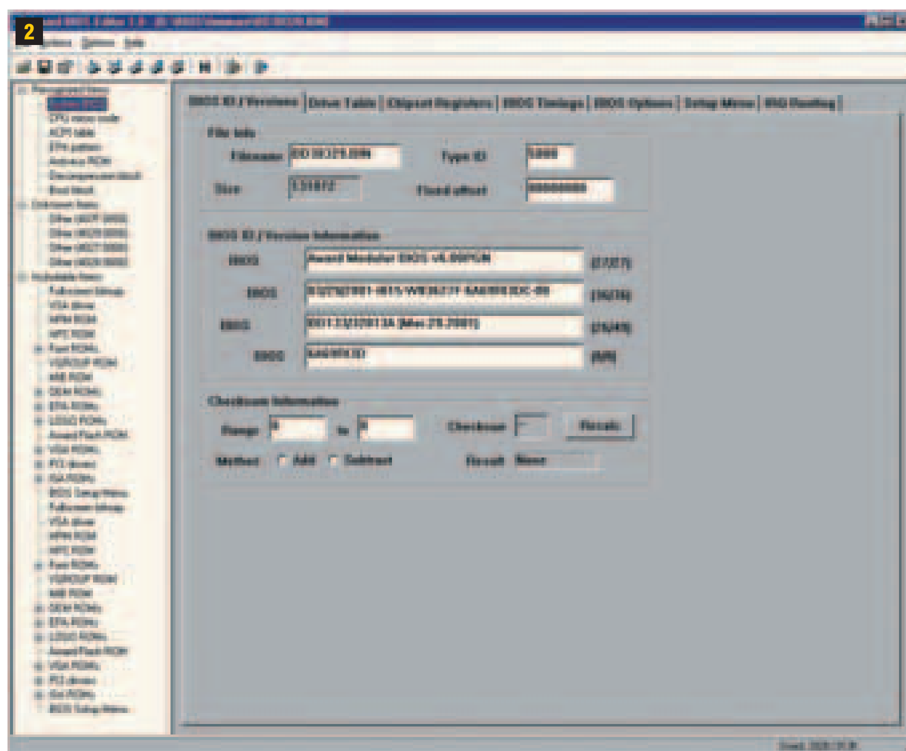
Системная шина – В англоязычных инструкциях или сокращениях используется аббревиатура FSB (Front Side Bus). Эта шина используется для коммутации процессора с остальными компонентами системы. Фактически FSB работает в качестве магистрального канала между процессором и чипсетом. Как было сказано ранее, большинство современных процессоров имеют заблокированный коэффициент умножения, так что единственным способом разгона является изменение частоты работы FSB.

BIOS – базовая система ввода-вывода именуется в английском варианте как Basic Input-Output System. На деле, это программа, находящаяся в ПЗУ (постоянном запоминающем устройстве) персонального компьютера и исполняющаяся сразу же после включения питания. Задача BIOS – подготовить компьютер к тому, чтобы основное программное обеспечение (например, операционная система) была готова к работе, могла стартовать и получить контроль над аппаратным обеспечением. В современных персональных компьютерах, BIOS также предоставляет интерфейс для низкоуровневого конфигурирования компонентов системы. Через BIOS оверклокер может задавать стартовые параметры работы шин и процессора.

PCI (от англ. Peripheral component interconnect – взаимосвязь периферийных компонентов) – системная шина для подключения периферийных устройств к материнской плате компьютера. Работает с частотой 33,33 МГц или 66,66 МГц.

PCI Express (PCI-E) – компьютерная шина, использующая программную модель шины PCI и высокопроизводительный физический протокол, основанный на последовательной передаче данных.

Бенчмарк (от англ. benchmark) – Программный пакет для определения уровня производительности системы. Бенчмарками также называются утилиты для измерения отдельных парамтеров: времени жизни батарей ноутбуков, скорости архивации, радиуса действия беспроводной сети, пропускной способности каналов передачи данных, АЧХ звукового тракта. Используются также для проверки стабильности работы компонент ПК в форсированных режимах. Наиболее известные бенчмарки для оценки общего уровня: Futuremark 3DMark, Aquamark, LavaLys Everest, SiSoft Sandra.









Артефакт номера

Dragon Quest II

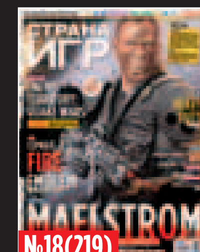
На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Знал ли владелец магазинчика на Акихабаре, выкладывая на витрину подержанный картридж с Dragon Quest II для NES, что в один прекрасный день этот картридж не просто отправится за океан, а еще и попутешествует по Европе? На прошлогодней Tokyo Game Show я познакомилась с немецким журналистом и автором нескольких книг об игровых платформах Винни Форстером. Молодежное издание Screenfun заказало ему статью о российских геймерах: добропорядочных бюргеров живо интересовало, стоит ли на прежнем месте московская Горбушка, как обстоят дела у наших издательств и во что охотней всего играют на родине «Тетриса». «Слушай, ты можешь мне помочь?» – сказал Винни. – «Ты же и немецкий знаешь!». Совместными усилиями мы написали репортаж, а через месяц из Германии пришла посылка: книга Винни и… Dragon Quest II для NES, причем в коробке сохранилось даже руководство с забавными рисунками Акиры Ториямы. Долго гадала я над скрытым смыслом подарка, пока не додумалась спросить дарителя – почему именно Dragon Quest? «Сложно сказать» – написал Винни. – «Там очень смешные картинки в мануале, мне очень понравились».

Владелец:
Наташа Одинцова,
odintsova@gameland.ru



Flashback



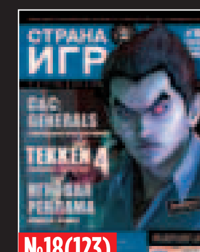
№18(219)
Год назад
Тема номера: Maelstrom

Триумфальное продолжение серии картинок в стиле «мужик с автоматом».



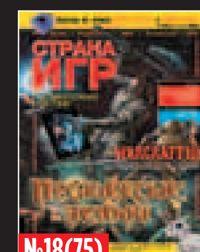
№18(171)
Три года назад
Тема номера: Burnout 3: Takedown

Совсем недавно Burnout вновь попал на обложку, но уже с Burnout Paradise.



№18(123)
Пять лет назад
Тема номера: Tekken 4

Tekken 4 тогда отделался «заслуженными» семью баллами.



№18(75)
Семь лет назад
Тема номера: «Проклятые земли»

Уникальная обложка: мужик рубит постер! Второй такой в мире не сыскать.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

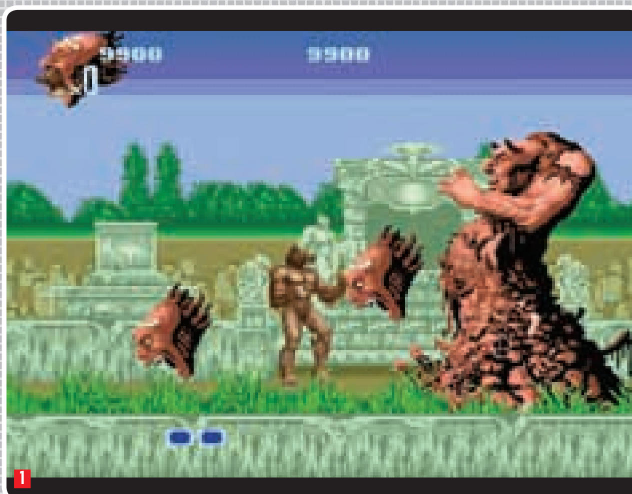
Ретроконкурс 20

ИГРЫ ДЛЯ MEGA DRIVE

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм для Sega Mega Drive, а разыгрываем мы фигурки персонажей Disgaea 2. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №20», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 октября. Торжественное подведение итогов состоится в 23(248) номере «Страны Игр».



1

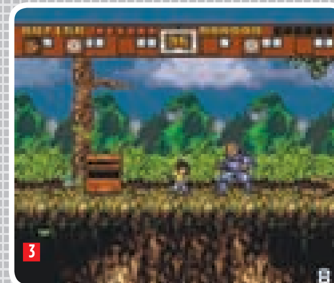


2

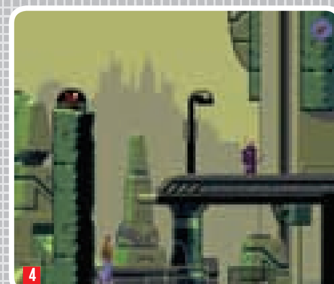
Правильные ответы

15-й ретроконкурс, номер 13(238)

1 – Over Horizon
2 – Ultima III: Exodus
3 – Contra
4 – Bible Adventures
5 – Binary Land
6 – Dragon Warrior
7 – Duck Hunt
8 – Final Fantasy III
9 – Ninja Gaiden
10 – Super Mario Bros.



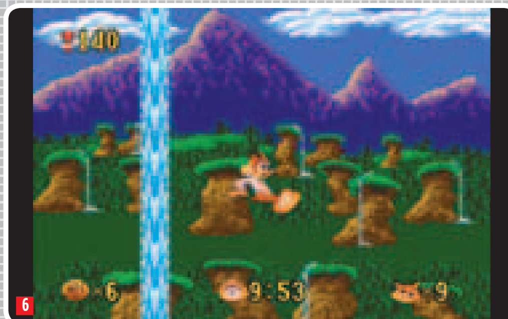
3



4



5



6



7



8



9

Подведем итоги!

Раздаем призы пятнадцатого ретроконкурса! Фигурки героинь Dead or Alive отправляются в Челябинскую область к Семену Ромашкину. Поздравляем! Желаем удачи всем участникам текущего ретроконкурса!

Full Throttle

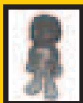
ЖАНР: ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: LUCASARTS

ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

ГОД ВЫХОДА: 1995



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Неумолимо течет время, но бессмертная классика не стареет. Таков Full Throttle, шедевр от LucasArts и Тима Шафера, еще один зрелищный интерактивный фильм, или, скорее, «мультфильм». Технически пусть скромное, но достижение в оформлении квеста (игра чуть совершеннее предыдущих проектов от LucasArts, таких как Sam & Max Hit the Road или Day of the Tentacle). Это достойная голливудского кинополотна история, пропитанная фирменными шутками, отличной музыкой, духом бензина, пыли и резины. Байкеры здесь не жестокие бандиты с большой дороги, а свободолюбивые простые ребята, грубые, но не лишенные представлений о чести и достоинстве. Главный герой – небритый нечесаный дядька с квадратной челюстью. Зовут его Бен, у него есть кожаная куртка, темные очки, мотоцикл, собственная банда и куча свободного времени, которое можно проводить, рассекая бескрайние пустынные просторы под звуки тяжелого рока. После того как банду обманом уводит злодейский интриган из могущественной корпорации, а самого Бена бьют по затылку и запихивают в мусорный контейнер, на волю он выбирается в не самом радужном настроении. В довершение ко всему мотоцикл его, оказывается, испорчен недругами, Бен попадает в аварию, но выживает и отправляется на поиски обидчиков. Путь его пролегает через захолустные места, населенные красочными персонажами. В роли препятствий - загадки с применением нужных предметов в нужном месте. Стоит похвалить гений геймдизайна, в отличие от того же The Curse of Monkey Island, местные задачки гораздо охотнее держатся в рамках логики, что сократило продолжительность игры, зато помогло избежать тупиков, в которых после нескольких часов пустого топтания на месте геймер неизбежно отправляется в Интернет за текстом прохождения. Хотя внешним видом и манерами Бен больше похож на последнего героя боевика, не ждите масштабных разборок, обычно устраиваемых такими парнями с целью покарать всех плохишей. Пары экшен-вставок, представленных в виде мини-игр, не избежать, но даже они не ограничены заданиями на скорость или ловкость и строятся вокруг решения своей головоломки. Впрочем, образу сурового, но справедливого киногероя Бен соответствует на все сто процентов. Его комментарии к происходящему коротки, зато каждая вторая фраза метит «не в бровь, а в глаз», а каждая третья норовит стать афоризмом. В привычных для квеста мирных ситуациях Бен не стесняется использовать физическую силу. Так к стандартному набору действий (посмотреть, сказать, взять) добавилось полезное движение «пнуть». Да и старая добрая «рука», применительно ко многим объектам и персонажам игрового мира, стала чаще означать буквальное «рукоприкладство». Путь мужественного героя, идущего напролом, как известно, недолог, а потому Full Throttle пролетается на одном дыхании и вряд ли даже у начинающего квестомана прохождение займет больше семи часов. Вы только-только проникнитесь романтикой бесконечной дороги, атмосферой Безумного Макса, очарованием модифицированных мотоциклов и неподражаемым юмором, а игра уже закончится. Повод задуматься: почему же у такого хорошего произведения до сих пор нет хорошего продолжения?



1 Добрый глава компании и сам не прочь покататься на мотоциклах. Байкеры его любят. А вот коллеги – нет.



2 Культовость Full Throttle в отдельных кругах сравнима с популярностью не менее известного Blade Runner в среде обожателей киберпанка. За Grim Fandango (другой шедевр Тима Шафера) лично я такого не замечал. Быть может, потому что он про мертвецов, а не про байкеров...



3 Одно время хотели сделать продолжение. Не квест, а боевик на мотоциклах. Но вовремя одумались. И правильно.



Аллоды: Печать тайны

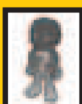
ЖАНР:
RPG/RTS

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
NIVAL INTERACTIVE

ИЗДАТЕЛЬ:
BUKA ENTERTAINMENT / MONOLITH PRODUCTIONS

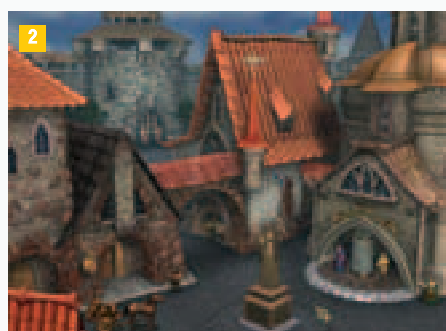
ГОД ВЫХОДА: 1998



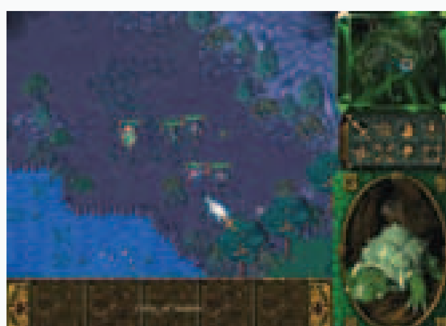

Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

Думаю, мы с вами, дорогие читатели, не вполне объективно оцениваем отечественную игровую индустрию. Одни кричат на всех углах о пресловутом «русском треше» и слабости российских разработчиков. Другие же превозносят до небес игры, которые сделаны по всем правилам западного игропрома и выделяются среди своих соотечественниц лишь тем, что «не хуже чем за бугром». Хотя истинных патриотов это, конечно, не смущает, и они в отличие от, например, англичан или американцев могут испытать это необыкновенное чувство, гордость за отечественные игры. Собственно, «Аллоды: Печать тайны» и стали одной из первых таких игр.
Выделиться на мировом рынке простым клоном невозможно, вот правило, которое редко обзаводится исключением. Не произошло чуда и в случае с «Аллодами». Сергей Орловский со товарищи сделали самобытную игру. Под нашим руководством оказывается главный герой и несколько второстепенных, а также наемники, присоединяющиеся к партии только на одну миссию и исключительно за звонкую монету или услугу. Вот какие меркантильные, зато их и не жалко, не то, что героев. Смерть хотя бы одного из главных персонажей – конец игры, так что порой оставляешь их в арьергарде, посылая в бой только наемников. Собственно, игра тогда окончательно превращается в RTS, причем очень неплохую, с трехмерным ландшафтом и сменой времени суток. А еще с хитрющим искусственным интеллектом: противники сбиваются в шайки, заманивают в ловушки, окружают или наоборот бросаются врассыпную. Особенно побитый враг попытается сделать ноги, да не просто раны зализывать. К своим, гад, бежит, если они есть поблизости. Так что просто обвести рамочкой все юниты и отправить их в атаку не получится – тут думать надо.
Конечно, без героев мы никуда: они и посильнее будут, и квесты выполняют, и вещички подбирать умеют. А вещички, кстати, – настоящее сокровище. Дело в том, что всех этих щитов, мечей, посохов, мантий и доспехов довольно много, а выглядят они до того мило, что смена гардероба героев становится совершенно самостоятельным развлечением а-ля дочки-матери. Переодеваниями ролевая составляющая не ограничивается: у героев есть характеристики и навыки владения разными видами оружия и магии. Чем чаще пользуемся – тот навык и растет, никаких абстрактных очков опыта. И деление маг – воин соблюдается неукоснительно: волшебники не носят доспехов и отвратительно сражаются в рукопашной, а у вояк нет книги заклинаний.
На выходе получился питательный коктейль из RTS и RPG, который можно пить по отдельности через трубочку, а можно опрокинуть залпом. К созданию игровой вселенной разработчики подошли с не меньшей ответственностью. Аллоды – это своего рода островки в астрале, на которые раскололась планета после магических экспериментов Великих Магов. После катастрофы каждый Великий Маг вынужден был прописаться на своем аллоде, чтобы поддерживать его существование. Власть Мага в своем феоде безгранична, но покинуть его волшебник не может. Нас же отправляют на таинственный аллод Умойр, чтобы найти мощное оружие. Надо сказать, что парочку сюрпризов сюжет точно преподнесет, но самым важным для игроков в «Аллоды» все равно останется русская речь, звучащая из динамиков.


1 Фауна в «Аллодах» представлена не только классическими гоблинами и орками, но и абсурдными хищными белками-переростками.


2 В городе мы получаем задания, покупаем обмундирование и наемников, а затем отправляемся выполнять миссии.


3 Торговец оружием не гнушается шуточками вроде «Перчатки нужны рыцарю, чтобы он не ковырялся в носу».



Gorky-17

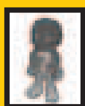
ЖАНР: ROLE-PLAYING.TACTICAL

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: METROPOLIS SOFTWARE

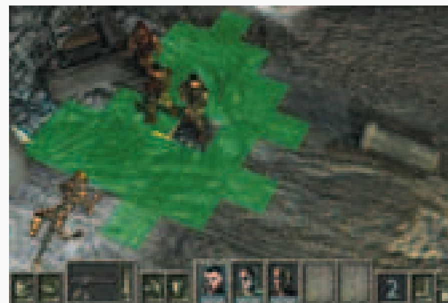
ИЗДАТЕЛЬ: TOPWARE INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Gorky-17 или Odium, он же «Горький-17: Запретная зона», он же «Горький-18: Мужская работа»… Далеко не каждая игра может похвастаться таким количеством названий. Более того, творческая переработка и капитальное переосмысление сценария «Горького» едва не вошли в моду под занавес предыдущего тысячелетия. Шутка ли, – историю, рассказанную в игре, переписали дважды, умудрившись продать сначала смелые фантазии локализаторов, а после еще более смелый вариант «от Гоблина». Впрочем, идея обработки оригинального текста напрашивалась сама собой. Авторы игры не слишком жаловали Россию, о чем не постеснялись заявить в своем произведении. Но личная неприязнь не повод бросать неплохую игру в яму позорного отстоя. И переводчики нашли выход, как минимум, остроумный, – переделать все, что резало глаз и терзало душу. Мы получили добротную тактическую RPG, где основное внимание уделено пошаговым битвам и многочисленным диалогам. Бои, особенно под конец, хоть и не превращаются в шахматные партии, все же заставляют немного пораскинуть мозгами, а потому их можно считать украшением игрового процесса. Элемент Adventure, представленный в виде несложных загадок, связанных с поиском и применением предметов, остался здесь в рудиментарной форме. Несколько «необязательных» уголков игрового мира не снимают ощущения прямолинейности происходящего. А вот внешний вид игры можно похвалить, с небольшой поправкой на возраст. Дух заброшенной советской базы за восемь лет никуда не пропал.





Z

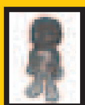
ЖАНР: STRATEGY.REAL-TIME

ПЛАТФОРМА: PC, PSONE, SATURN

РАЗРАБОТЧИК: THE BITMAP BROTHERS

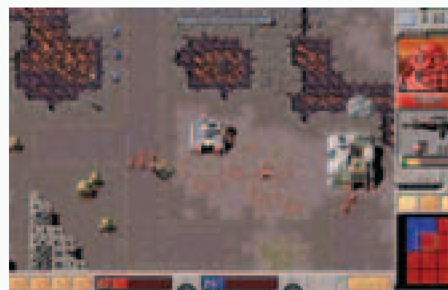
ИЗДАТЕЛЬ: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1996



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

Игра с непереводимым названием Z гордо выбивается из ровного, как Кремлевская стена, строя C&C-клонов, да и стратегий в реальном времени вообще. Никакого строительства, никаких ресурсов, никакого микроменеджмента. Только тактика в чистом виде. Вы ввязываетесь в войну двух цивилизаций роботов: красных и синих. Цель одна – уничтожить цитадель противника или отправить на тот свет всю его рать. Игровое поле разбито на секторы, на каждом из которых развивается флажок одной из сторон конфликта. Схема проста: подобрался к флагштоку, отогнал противника поганой метлой и – вуаля! – территория захвачена, хотя ее надо еще и удержать. На участке могут находиться радар, сервис «Ремонт киборгов у Ашота» или завод, производящий пехоту, технику либо артиллерию. Чем больше секторов под вашим крылом, тем быстрее производятся войска. А раз фабрики единственный их источник, то ресурс в игре Z – время. Зазевались, не успели послать автоматчиков с завода на передовую, забыли занять пустой танк или выбили противника, но не захватили флажок – считайте, что потеряли драгоценное время и инициативу. Отсиживаться в обороне ну никак не получается: с одного конца карты на другой приходится перелетать ежесекундно (бои ведутся повсеместно, а активной паузы в игре нет) – action, одним словом. Публика с одобрительным свистом и аплодисментами приняла столь оригинальную задумку. А в 2001 вышла Z: Steel Soldiers, римейк-переосмысление от тех же авторов.





Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. __.__.__ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

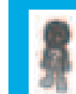
индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

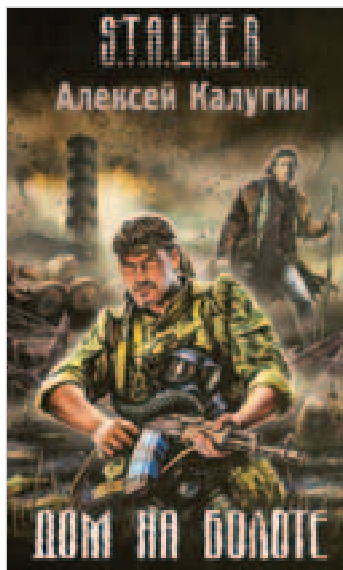
*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**»
	с 2007 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**»
	с 2007 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Bookshelf


Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com







АЛЕКСЕЙ КАЛУГИН
«ДОМ НА БОЛОТЕ»

ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Есть такая игра S.T.A.L.K.E.R., шутер на выживание в опасном радиоактивном мире. Думаю, вы знаете. Еще хочется верить, что вы в курсе, кто придумал сталкеров и Зону. Но теперь мир Стругацких сильно видоизменился и порождает новые истории. И если такие новые истории по уже придуманным мирам обычно пишутся на чистом энтузиазме и доступны любому желающему, поскольку распространяются в основном через Интернет (называется этот жанр фанфикшн), то в данном случае, видимо, издательство и создатели игры, они же обладатели авторских прав, решили еще и на книжке заработать. Судить не буду, моя задача – рассказать вам о ней. Отношение к четырем вышедшим по S.T.A.L.K.E.R.'у книгам у меня предвзятое. Да и о чем тут можно говорить, если в поисках дорогих артефактов или просто во время прогулки до ближайшего куста вы можете лишиться жизни от лап мутантов или от пули врага? Только истории о сильных и мужественных героях, истории с перестрелками и погонями. Как банально.
Вышло уже четыре книги из этой серии, авторы разные, да и сами рукописи никак не связаны. Поэтому мой случайный выбор пал на «Дом на болоте». Эта книга о глупом самоуверенном сталкере по кличке Штырь, попавшемся в Зону за легкими деньгами. И ему везет: невзначай он знакомится с богатым Болотным Доктором, безвозмездно помогающим всем в Зоне, в том числе и мутантам, и очень удачно попадает к нему в дом. История занятна и в некоторой степени жизненна (насколько это возможно), ведь Штырь далеко не герой, а о перестрелках в книге почти не слова. Довольно любопытно. Также в книге есть несколько любопытных теорий об устройстве Зоны. Хотя, это скорее мысли автора, чем игровой путеводитель. Раскрытие характеров немногочисленных персонажей растянуто по всей книге, что подогревает интерес к концовке. Язык прост и не обременен сложными предложениями – таким и должен быть язык сталкера. А особый шарм происходящему, конечно же, придают таинственные пейзажи.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
«СПЕКТР»

ЖАНР: ФИЛОСОФСКАЯ ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

«Спектр» – типичная книга Лукьяненко. Тут тебе и герой, который не подозревает, что спасет Вселенную, и любовь, из-за которой все случится, и много философии на тему: «кто я и что мы все тут делаем?». И если особо не придираться к мелочам и не задумываться о некоторых странностях сюжета, то книга довольна увлекательна. Сергей хороший фантаст, но и его фантазия ограничена. Он повторяется, а иногда просто банал担.
Хотя, честно признаюсь, завязка меня увлекла: милые пушистые инопланетяне-ключники соединили транспортными сетями все обитаемые планеты и планеты, пригодные для органических форм жизни. И чтобы воспользоваться мгновенным телепортом в любую точку Вселенной, нужно всего лишь развлечь ключника какой-нибудь интересной историей. И все. Даже бедняк, теоретически, способен на это.
Главный герой – коренной москвич по имени Мартин Игоревич Дугин, один из немногих, кто способен многократно веселить ключников и путешествовать по планетам. Его профессия – находить людей в других мирах и что-то с ними делать по просьбе земного заказчика. И вот однажды героя посылают за девочкой, которая убежала из дома. Он ее находит, но ребенка тут же убивают очень странным образом. Ну а потом еще шесть подобных историй, шесть новых миров и еще шесть девочек.
История запутана, интрига порой притянута за уши, но иногда крайне увлекательна. Сама структура книги очень любопытна, роман разбит на семь частей с прологами к каждой и одним общим эпилогом. Причем каждая часть называется по цвету радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый и так далее).
Эта книга, даже не знаю, к достоинствам это отнести или к недостаткам, создана, чтобы немного развлечься и подумать о мироздании. Не серьезно, а так, под пиво. Неплохая фантастика.
Кстати, в книге шикарные иллюстрации Бондаря, за которые он получил престижную премию Интерпресскон, а сам Сергей за «Спектр» удостоен премии «Бронзовая улитка», которая присуждается по решению Бориса Стругацкого за лучшие фантастические произведения.

ФИЛИП ДИК
«ПОМУТНЕНИЕ»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ», «ЕРМАК»

Филип Дик – яркий прозаик-фантаст XX века. Очень талантливая и крайне значимая для Америки (и Голливуда, в частности) личность. Хотя при жизни он был известен только в научно-фантастической среде. Дик умер 25 лет назад, но только после смерти стал популярен. До сих пор у него множество поклонников, по его произведениям продолжают снимать фильмы. Например, в прошлом году по роману «Помутнение» вышел одноименный анимационно-игровой фильм с Киану Ривзом и Вайноной Райдер, а в этом году в кинотеатры попала лента «Пророк» по рассказу «Золотой человек». Ну и, конечно же, вы должны знать картины «Вспомнить все» и «Бегущий по лезвию битвы», тоже снятые по произведениям Дика. Вообще, его романы легли в основу многих кинофильмов. Да тот же сценарий «Матрицы» был написан под влиянием Дика (Вачовски признались, что в основе их работы лежит роман «Убик»).
Сюжет «Помутнения» крутится вокруг наркотиков и наркоманов, их психологии и поступков. Но жанр определить крайне сложно – очень много маленьких фантастических деталей и автобиографических мелочей. Перед нами футуристическая реальность (и в то же время, вполне себе Америка 70-х), и никакой политкорректности. А главный герой – агент по борьбе с наркотиками – и сам наркоман. Мы видим мир его глазами, жутковатый мир отравленного сознания. Книга пропитана безумием, чем и завораживает. Ее цель показать обществу, что человек начинает употреблять наркотики из-за несовершенства окружающего мира и людей. Даже больше, чем просто несовершенства – убогости. Это провокационная книга, и она далеко не для каждого. Хотя потрясающий ход автора, показывающего нам жуткие последствия употребления наркотиков, гораздо лучше многих назидательных слов, которые мы слышим от СМИ или из уст общественных деятелей.
И хотелось бы, чтобы многие ознакомились с этим романом. Он был написан в 1977 году, но не потерял злободневности, даже наоборот. В России произведение переведено и издано лишь в 2004, как и во многих других странах.

Билеты: 649 00 00 во всех кассах Москвы



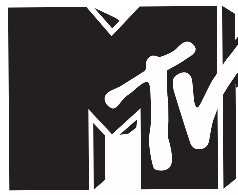
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ



RUSSIA MUSIC AWARDS 2007

Avril Lavigne
и все звезды!

Ведущие церемонии:
Павел Воля
Аня Семенович



4 ОКТЯБРЯ
прямой эфир с 18-00

rma.mtv.ru
www.avrillavigne.com



ООО «ЛВБ»



ЗАО «Энергия»

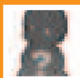
МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ MTV РОССИЯ:
Ледовый дворец на Ходынском поле

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПАРТНЕР
Rambler®
www.rambler.ru

ООО "Рамблер Интернет Холдинг"

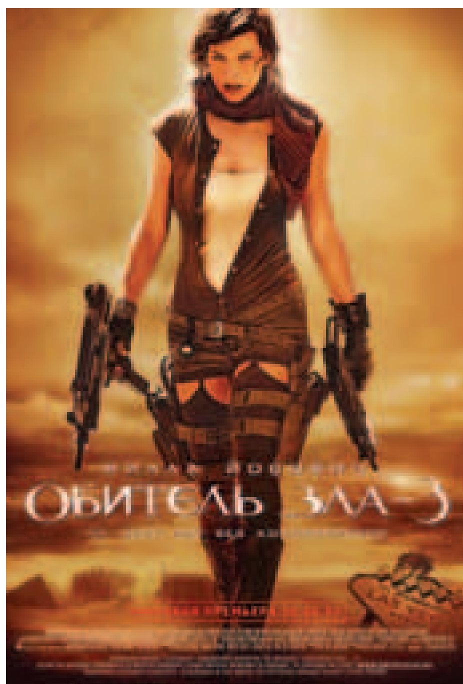
Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ




Автор:
Андрей Семенов
crosman@rambler.ru

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



«ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3»

НА ЭКРАНАХ С 20 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

- ЖАНР: БОЕВИК, ФАНТАСТИКА
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: RESIDENT EVIL: EXTINCTION
- РЕЖИССЕР: РАССЕЛ МАЛКАХИ
- В РОЛЯХ: МИЛЛА ЙОВОВИЧ, АЛИ ЛАРТЕР, ЯН ГЛЕН, ОДИД ФЕР, ДЖЕЙСОН О'МАРА
- ПРОИЗВОДСТВО: CONSTANTIN FILM PRODUKTION GMBH / DAVIS-FILMS / IMPACT PICTURES / RESIDENT EVIL PRO-DUCTIONS, ФРАНЦИЯ – АВСТРАЛИЯ – ГЕРМАНИЯ – ВЕЛИКОБРИТАНИЯ — США, 2007
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 102 МИНУТЫ



РЕЖИССЕР

РАССЕЛЛ МАЛКАХИ



ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«МИСТИЧЕСКИЙ ОСТРОВ» (2005), «ПОСЛЕДНИЙ БАТАЛЬОН» (2001 TV), «ВОСКРЕШЕНИЕ» (1999), «ПРИНЦ ЕГИПТА» (1998), «НЕКРОН» (1997), «ТАЙНА ШИ-ТАН» (1997), «Я ОПАСНА СЕГОДНЯ» (1997), «ПОД ПРИЦЕЛОМ» (1996), «ТЕНЬ» (1994), «НАСТОЯЩИЙ МАККОЙ» (1993), «РИКОШЕТ» (1991), «СКЛЕП УЖАСОВ» (1991), «ГОРЕЦ» (1986), «ГОРЕЦ 2 – ОЖИВЛЕНИЕ» (1990), «ВЕПРЬ С ХРЕБТОМ, КАК БРИТВА» (1984).

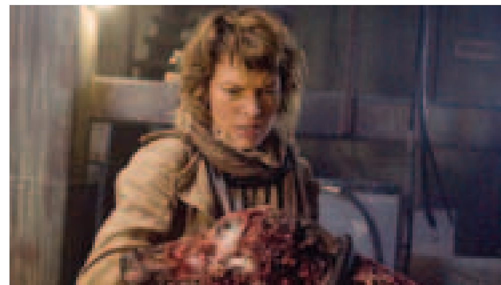
Расселл Малкахи родился 23 июня 1953 года в Мельбурне (Австралия). Будучи по характеру человеком целеустремленным, он по окончании института устроился на работу в телестудию. Мастерство режиссуры постигал на постановках телевизионных сериалов и разных телешоу. Работал он с огоньком и все у него спорилось. Воодушевление и самоотдача Рассела не остались без внимания акул шоу-бизнеса и со временем Малкахи стал первым режиссером, который удостоился чести снимать видеоклипы таких корифеев как Элтон Джон, «Дюран Дюран» и Бонни Тайлер. Телевидение ему так понравилось, что и ныне Рассел не расстается с ним, и оно приносит ему славу. Тем не менее, широкий экран влек его всегда и он пробовал себя в различных жанрах от комедии до триллера. Первую комедию «Дерик и Кляйв» он снял в 1979 году, а первый удачный фильм ужасов – в 1984 году. Затем была череда «Горцев». В 1988 году он участвовал в съемках «Рэмбо-3», но был смещен Питером Макдональдом из-за разногласий во взглядах на киноиндустрию. Сочли за честь сниматься у Малкахи: Дензел Вашингтон, Джон Лайгоу, Алек Болдуин, Каспер Ван Диен и другие. Созданные им ленты неоднократно выдвигались в различных номинациях на международных кинофестивалях, но только один раз принесли ему победу. Но талантливый режиссер не теряет надежду на большее.

Как известно, первый фильм получился лучше всех, но сценарист и продюсер Пол Андерсон решил ковать железо пока горячо и вместе с Расселом Малкахи предлагает вниманию зрителей премьеру третьей части экранизации, а вернее сказать фильма по мотивам знаменитой игры Resident Evil – «Обитель зла». По мнению критиков, второй фильм провалился из-за того, что постановщики, чтобы собрать кассу, сделали ставку на поклонников игры и промахнулись. Что же явит собой третья часть?

Немного о сюжете. Плохие дяди Альберт Уэскер (Джейсон О'Мара) и доктор Исаак (Ян Глен) из корпорации «Амбрелла» работают не покладая рук над бесчеловечным исследовательским проектом. Коварные политики и прагматичные ученые стремятся уничтожить людей, заменить их «более совершенными» созданиями и заселить Землю неуязвимыми, бессмертными клонами. И у них это начинает получаться. Правительство было вынуждено стереть с лица земли городок Ракун-Сити, чтобы остановить распространение выпущенного «Амбреллой» Т-вируса. Но за последние пять лет треть территории США была заражена инфекцией, превращающей живых существ в монстров. Смерть и разруха царят на улицах. Толпы несчастных мечутся в ужасе: все ждут супергероя, добра-молодца. И вот на выручку человечеству спешит супермен, точнее говоря, супервумен – командир спецназа Элис (Милла Йовович). Героиня видала виды и не раз уже удачно спасала мир от смертельных вирусов и неминуемой гибели. Вот и теперь ей пришлось взяться за оружие и сплотить вокруг себя противников «Амбреллы». Для спасения Земли Элис с горсткой выживших – Карлосом Оливерой, К-Мартом, Клэр Редфилд и Бетти – отправляется в путешествие, которое приведет ее на Аляску через разрушенный Лас-Вегас и пустыни Невады. Там, на задворках Соединенных Штатов Америки, она обнаруживает секретную лабораторию дьявольской корпорации «Амбрелла», которая расположена аж во льдах. В стенах лаборатории хранится антивирус, который сможет прекратить ужас, царящий на планете. Супергероиня может все и она, естественно, проникает в святую святых мальчишей-плохишей и тырит «спасательный круг» человечества. За ней пускается в погоню орава зомби во главе с доктором Исааксом. Как с этим справится наш герой? Все на просмотр картины... третьей.

Некоторые зрители в преддверие премьеры уже пересмотрели вторую «Обитель Зла». Хоть Милла Йовович и не вызывает у критиков симпатии, но они были вынуждены признать, что здесь ее «оформили» блестяще. Ко всему прочему, новый прикид Элис придумала сама Йовович прямо на съемках, а идею рубить тварей двумя изогнутыми ножами взяли из «Обители зла – 2: Апокалипс» (2004). Кстати, третья часть фильма первоначально снималась в предгорьях Австралии, но затем вся группа переехала в







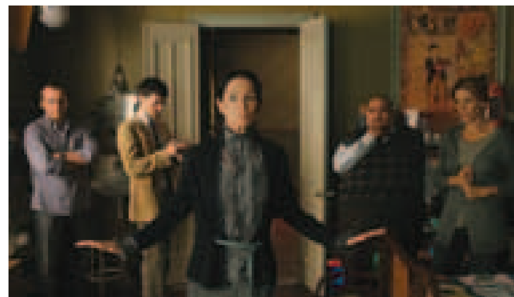
ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



«ПРИЮТ»

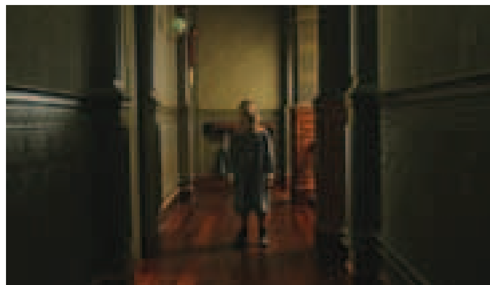
НА ЭКРАНАХ С 8 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА

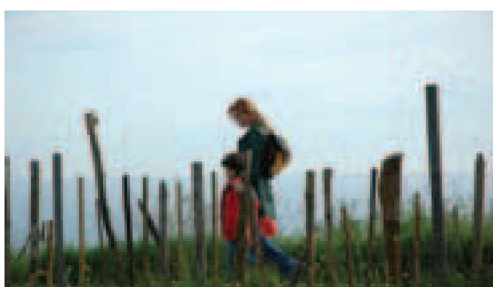
- ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: ORFANATO, EL
- РЕЖИССЕР: ХУАН АНТОНИО БАЙОНА
- В РОЛЯХ: БЕЛЕН РУЕДА, ФЕРНАНДО САЙО, ДЖЕРАЛЬДИН ЧАПЛИН, МОНСЕРРАТ КАРУЛЛА, МАБЕЛЬ РИВЕРА, РОДЖЕР ПРИНСЕП, КАРЛА ГОРДИЛЬО АЛИСИА
- ПРОИЗВОДСТВО: ESTA VIVO! LABORATORIO DE NUEVOS TALENTOS, ИСПАНИЯ, МЕКСИКА, (2007)
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 97 МИНУТ



Режиссер Хуан Байона дебютировал постановкой ужастика по сценарию Серджио Г. Санчеса, написанному десять лет назад. «Приют» повествует о доме-охотнике, который давно скрипит от старости, но радостно трясется при запахе свежего мяса (не слишком кровавого). Фильм снят не в традиционной для испанских режиссеров манере, которые раньше не отваживались мучить женщин и детей, чему служат подтверждением «Невиновные» и «Другие». А «Приют» – ужасный рассказ о сумасшествии матери, потерявшей сына. По словам критиков, это своего рода новелла о подросшем Питере Пене, который, разобидевшись на родителей, исчезает из дома и переносится в мир призраков.
В кратком прологе показан приют на испанском побережье, где 7-летняя сирота Лаура играет с пятью сверстниками. Здесь она провела самые счастливые годы. Любимые воспитатели заменили ей родителей, а друзья – братьев и сестер. Затем девочка выросла и покинула приют. Через тридцать лет Лаура (Белен Руенда) возвращается в дом своего детства с мужем Карлосом (Фернандо Сайо) и семилетним сыном Саймоном (Роджер Принсеп). Она мечтает заняться благотворительностью и восстановить приют для бездомных ребятишек. Пока мамаша жила мечтами, мальчик слонялся без дела по дому. Со временем героиню поразили резкие перемены, произошедшие с ребенком. Из милого мальчика Саймон превратился в маленького монстра с жестокими фантазиями и странными играми. Пацан заводит себе воображаемого друга, с которым постоянно разговаривает. От такой дружбы характер у парня стал совсем бедовым и постепенно отношения между мальчиком и Лаурой портятся. Мать уверена, что во всем виноват старый дом, таящий скрытую опасность. В один прекрасный день Саймон смертельно обиделся на маму и бесследно исчез. Полгода Лаура не теряет надежды отыскать ребенка и обращается за помощью в полицию, а затем к медиуму Авроре. Экстрасенс в трансе блуждает по дому и узнает, что судьба Саймона связана с людьми, которые воспитывались в приюте 30 лет назад и давно перешли в мир иной. Постепенно картины прошлого всплывают в памяти Лауры и открывают ей страшную истину. В поисках ребенка героиня сталкивается с призраками из своего прошлого. Она убита горем и испытывает угрызения совести за нанесенную обиду. Все это происходит на фоне эмоционального срыва, нервного напряжения ребенка и женщины.
Критики отмечают удачную работу режиссера, который передал все «прелести» ужаса. В фильм удачно вписываются мрачные сцены и музыкальные эффекты, которые здорово играют на нервишках зрителей.









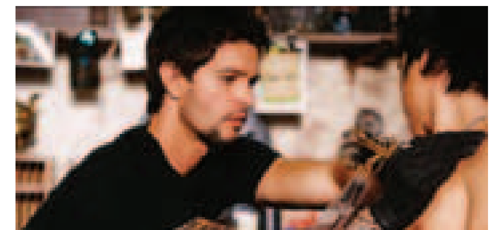
И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

«ТАТУИРОВЩИК»

НА ЭКРАНАХ РОССИИ С 20 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

- ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ПИТЕР БЕРГЕР
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: TATTOOIST
- В РОЛЯХ: ДЖЕЙСОН БЕР, НАТАНИЭЛ ЛИЗ, МАЙКЛ ХЕРСТ
- ПРОИЗВОДСТВО: НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ, СИНГАПУР 2007
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 98 МИНУТ

Многие хотят приобщиться к славе великого и ужасного Спилберга. Не стал исключением и режиссер-рекламщик Питер Бергер, которому надоели видеоролики. Сюжет, высосанный из пальца сценаристами Мэттью Гренгером и Джонатаном Кингом, рассказывает об американском татуировщике Джейке Сое (Джейсон Бер), который раскатывает по миру и собирает этнические узоры для наколок. В Сингапуре он случайно знакомится с неподражаемыми рисунками мастеров с острова Самоа и мечтает стать их учеником. Жители этого острова с древности оберегают секреты украшения кожного покрова. Однако неуемное желание главного героя проникнуть в древние тайны этого ремесла приводит к тому, что он знакомится с местными религиозными культами, и в результате сталкивается со злым духом. Вторгаясь в мистические традиции народов с островов Тихого океана, Джей вынужден бороться за собственную душу с выпущенным на волю демоном.
Съемки фильма проводились в сентябре 2006 года в предместье Окленда, Новая Зеландия.



Студия New Line Cinema заключила контракт с режиссером Леном Уайзманом на съемки обновленного «Побега из Нью-Йорка» (1981). В роли одноглазого Змея Плисскена снимется Джерард Батлер. Его герой, ветеран войны и преступник, отправлен с заданием спасти президента США в Манхеттен, который превратили в огромнейшую тюрьму строгого режима. В оригинале Джона Карпентера действие происходит в 1998 году, а главную роль тогда сыграл неподражаемый Курт Рассел. Уайзман известен нам по вампирской дилогии «Другой мир» (Underworld) (2003). В этом году режиссер удостоился всемирного признания с «Крепким орешком 4.0». Этот боевик с Брюсом Уиллисом уже собрал в мировом прокате больше $335 млн.



Эксперты отмечают, что впервые кассовые сборы Голливуда в этом году превысили показатели 2004 года – $3.95 млрд. Летом 2007 года Голливуд уже разбогател на $2.587 млрд. и, похоже, это не предел. В летние каникулы зрителям более всего пришлись по душе «Трансформеры», «Гарри Поттер и Орден Феникса», «Крепкий орешек 4.0» а также «Симпсоны», вышедшие на мировые экраны в июле нынешнего года. Аналитики пророчат увеличение доходов Голливуда от проката фильмов «Ультиматум Борна», «Час пик 3» и «Суперплохой». В планах Голливуда на 2008 год запустить в прокат: «Железный человек» (Iron man), детище братьев Вачовски «Гонщик Спиди» (Speed Racer), вторая часть диснеевской «Нарнии» и новая лента про Индиану Джонса.

Банзай!

ИКС





Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

АНИМЕ: Икс (X) **ФОРМАТ:** телесериал, 24 эпизода **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Ёсиаки Кавадзири, 2001 год **ИЗДАТЕЛЬ:** «Мега-Аниме» **СТУДИЯ:** Madhouse **НАШ РЕЙТИНГ:** 4 из 4

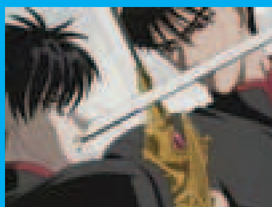
Если незнакомого с сериалом человека посадить смотреть телевизионный «Икс», из первых эпизодов он, вполне вероятно, вынесет лишь несколько важных истин. Во-первых, конец света приближается. Во-вторых, обладать психическими способностями в это время не так-то и просто. В-третьих, Камуи – неблагодарный самовлюбленный хмырь. И это неспроста. «Икс» – целый мир с богатейшей историей, и разобраться в происходящем вот так просто, за здорово живешь не получится. Телесериал – самостоятельное произведение, которое не связано с полнометражным фильмом «Икс» (режиссер Ринтаро, 1996 год) и является экранизацией популярной манги «Икс», которую арт-группа CLAMP рисует аж с 1992 года. Вернее, рисовала-рисовала, но так и бросила на полпути. Впрочем, обо всем по порядку.

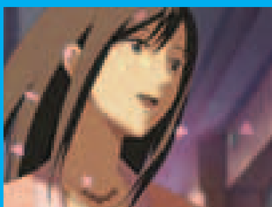
Широко известная арт-группа CLAMP ведет историю с 1989 года. Тогда это было неформальное собрание художников-любителей, рисовавших додзинси (короткую и легкомысленную мангу на основе чужих произведений). За время создания первой собственной работы – манги RG Veda – в группе осталось всего четыре девушки, которые и по сей день отвечают почти за всю деятельность команды. За двадцать без малого лет из-под их карандашей вышло много отличных комиксов, позже превратившихся в аниме-сериалы: Angelic Layer, Cardcaptor Sakura, «Чобиты» (Chobits), Magic Knight Rayearth, Tokyo Babylon, Tsubasa: Reservoir Chronicle, xxxHolic. Часто девушки сотрудничают с аниме-студиями над созданием новых, современных сериалов например, именно CLAMP были дизайнерами персонажей в свежем меха-эпике Code Geass: Lelouch of the Rebellion. Но наиболее известной мангой команды все-таки стала одна из первых. Публикация «Икса» началась в 1992 году, и именно эта работа прославила CLAMP и определила стиль многих будущих работ, например, того же Code Geass. Читателей покорили и необычный стиль изображения персонажей, и грандиозная история о битве за судьбу современного Токио. Сюжет был сложен настолько, что за 11 лет и 18 томов энергичного повествования авторы так и не добрались до развязки. И, видимо, уже не доберутся. В 2003 году девушки повздорили с редакторами журнала Monthly Asuka, где печата-

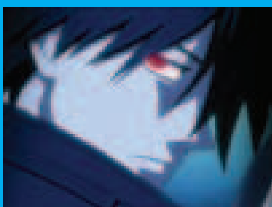

В телесериале персонажи нарисованы попроще, чем в полнометражном фильме или манге.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете любительский клип Das Omen, смонтированный на одноименную композицию немецкой группы E Nomine на основе телесериала «Икс»; официальный клип, смонтированный на основе фильма Byousoku 5 Centimeter («Пять сантиметров в секунду») режиссера Макото Синкая на песню One More Time, One More Chance в исполнении Масаеси Ямадзаки; опенинг телесериала Darker than Black и официальный «живой» клип на песню Howling в исполнении группы Abingdon Boys School.











Действие сериала происходит в современном Токио со всеми его достопримечательностями. Местом финальной битвы в полнометражке стала Токийская телебашня, и страсть как интересно, где бы закончили мангу художницы из CLAMP.

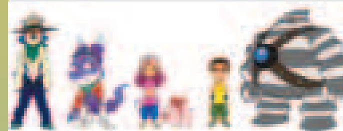


Высокие, чересчур худощавые герои – фирменный стиль CLAMP, который заметен во многих их работах.

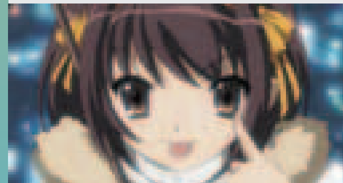
ли «Икс». С тех пор публикация «Икса» приостановлена, но дело его живет. Сюжет чем-то напоминает «Дозоры» Лукьяненко. Жители столицы слишком заняты своей беготней, и не знают, что судьба города, да и всей планеты висит на волоске и зависит от небольшой горстки избранных. Семь «Драконов неба» защищают человечество от гибели, а семь «Драконов земли» должны уничтожить людской род и возродить планету. Начало битвы близко, и обе стороны ждут только сигнала Камуи, таинственного лидера, который должен и начать, и завершить противостояние. Обыкновенному школьнику Камуи Сиро предначертано возглавить «Драконов», но он возвращается в Токио по личным делам, за семейной реликвией. Чихать он хотел на судьбу человечества, но водоворот событий захватывает Камуи и заставляет его возглавить одну из сторон. Кто станет его противником еще неизвестно, но уже понятно: будущее не предвещает для него ничего хорошего.
Такое начало по-разному разыграно в каждом из трех «Иксов». Классическая компания персонажей всюду ведет себя немного по-разному, в телесериале и полнометражном фильме непохожие финалы, а манга вовсе незакончена –



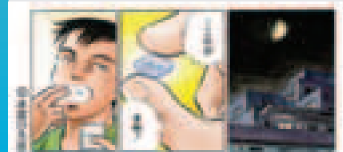
Maple Story, известная корейская компьютерная MMORPG с пиксельной графикой, дослужилась до экранизации. Это значительное достижение: в Японии не сильно любят многопользовательские онлайновые ролевые игры, но очень милая двухмерная графика Maple Story, видимо, произвела впечатление на тамошних игроков. В подавляющем большинстве игр используется трехмерная графика, которая все-таки не выглядит так же «кавайно», как пиксельные рисованные картинки. Первая серия аниме-сериала будет показана 7 октября, утром в 8:30, в том временном слоте, где сейчас идет Tengen Toppa Gurren-Lagann. Это намек: снимают для детей. Серьезное и взрослое аниме чаще всего идет в эфир очень поздно вечером.



«Скачал фэнсаб – выложи три тысячи долларов!» – с таким лозунгом сингапурский аниме-издатель Odex всерьез взялся за борьбу с фэнсабами. Вернее, с теми, кто эти фэнсабы смотрит, бесплатно скачивая из Сети аниме с любительскими субтитрами. Компания выиграла дело против двух интернет-провайдеров, и суд обязал тех сообщить имена и адреса пользователей Сети, которые имели несчастье скачивать лицензированное аниме. Руководители Odex сообщают, что их компания разошлет зрителям уведомления о штрафах в размере до 5 тыс. сингапурских долларов (около $3 тыс.). Установленный режим террора Odex собирается распространить и на прочих интернет-провайдеров, которые еще не «сдали» своих клиентов. К счастью, ни одна компания в других странах пока не додумалась до таких карательных мер по отношению к энтузиастам. Надеемся, не додумается и впредь.



Всемирно известный производитель лекарств компания Pfizer решила, что необходимо разъяснить японским мужчинам принцип действия, побочные эффекты и прочие пикантные подробности использования своего самого известного продукта – «Виагры». Ну и конечно, вслед за многими другими государственными учреждениями и частными компаниями, взялась использовать для этой цели мангу. Видимо, такой источник был выбран как наиболее доступный и понятный большинству потребителей лекарства. Образовательный комикс в трех частях можно скачать на японском сайте компании.

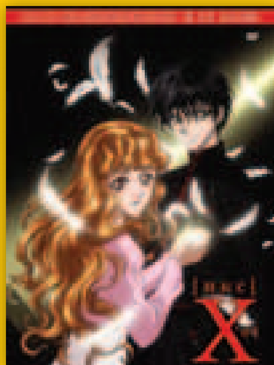


Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с компанией «Мега-Аниме» разыгрывает первый диск коллекционного издания аниме «Икс». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 октября.

ВОПРОС:
КТО ТАКОЙ МОКОНА?

1. БОГ-ТВОРЕЦ В MAGIC KNIGHT RAYEARTH.
2. ДРАКОН ЗЕМЛИ В «ИКСЕ».
3. ОТЕЦ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ RG VEDA.

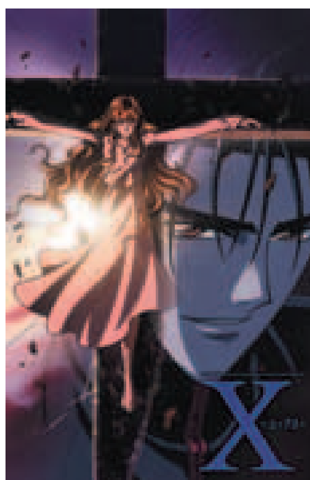


Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Sin: создатели монстров» и «Воспоминания о будущем» получает Сергей Тужиков из Оренбурга. Хаяо Миядзаки состоял в кружке изучения детской литературы.

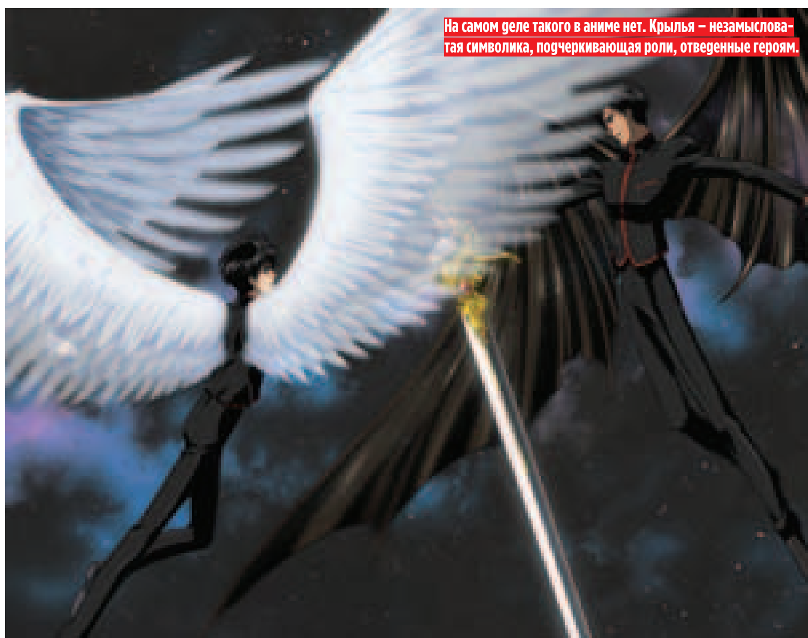




РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ!

Телесериал «Икс» на DVD в России выпускает компания «Мега-Аниме», уже успевшая прославиться очень качественными коллекционными изданиями, например, «Крови Триединства» (Trinity Blood). Первый диск «Икса» поступает в продажу в необычном раскладном боксе из картона. Кроме собственно диска в комплекте вы найдете еще и три почтовые открытки с изображением героев сериала. На диске записано четыре начальных эпизода и специальный «нулевой», который не показывался по телевизору, а был выпущен в Японии только на DVD. Таким образом, весь двадцатичетырехсерийный «Икс» будет выпущен на пяти дисках. Все диски – формата DVD9 (двухслойные), а и японская, и русская озвучка записана в двух аудиоформатах – Dolby Digital 2.0 и Dolby Digital 5.1. Все это удовольствие интернет-магазин Ozon.ru готов сделать вашим по цене в 440 рублей за диск.

немудрено запутаться! Полнометражный «Икс» – эффектный мистический боевик, в котором большая часть экранного времени уделена выяснению отношений между «Драконами». Лента снималась для тех, кто уже читал мангу и понимает, что к чему. Опытного режиссера Ринтаро можно понять: впихнуть всех героев с их сложными характерами и непростыми взаимоотношениями в полтора часа ленты было непросто. Телесериал «Икс», снятый Ёсиаки Кавадзири пять лет спустя, в 2001-ом, излагает историю более последовательно: мы узнаем об обоих Камуи и о каждом из «драконов», об их запутанных и трагических судьбах. Многие детали происходящего в телесериале не соответствуют канонической манге, но общий настрой сохранен: в истории нет «добрых» и «злых», каждый герой по-своему прав, проигравшие погибают раз и навсегда, и даже в последней битве двух Камуи ты до самого конца не знаешь, кто одержит верх и как обернется судьба выживших «драконов».
Сюжет – лишь половина очарования «Икса». Вторая половина – своеобразный стиль изображения героев. Группа CLAMP все-таки состоит из девушек, и ее специальность – девчачья манга. Вот и герои «Икса» необычайно, а подчас чересчур стройные юноши и девушки, красивые и утонченные. Для телесериала их внешний вид был немного упрощен, и лучше всего персонажи все-таки выглядят в манге, о которой можно прочитать на других страницах нашей рубрики. Приятно и то, что среди пары десятков главных героев нет двух похожих: кто-то принимает происходящее всерьез и готов отдать жизнь за идею, кто-то попал в компанию избранных случайно и не желает никому зла, а кое-кто просто рад приложить руку к концу света. Постепенно между некоторыми завязывается искренняя дружба или возникает непримиримая вражда, но исход все равно должен быть единственный: один проиграет и погибнет, другой выживет и победит.
Манга «Икс» – богатейший мир, способный стать основой для потрясающей экранизации. К сожалению, ни полнометражный, ни телевизионный «Икс» этот потенциал не реализовали. В полнометражке скомкали сюжет, а в телесериале упростили дизайны персонажей, местами затянули действие, поставили недорогую анимацию и посредственный саундтрек, из которого вам запомнится ровно одна мелодия – главная музыкальная тема Sadame («Судьба»). Сериал получился необычный и любопытный, но все-таки телевизионный «Икс» можно было сделать гораздо более впечатляющим, насыщенным и драматичным. Восхитительная манга этого заслуживает.



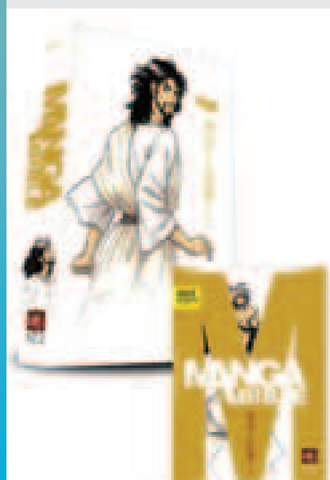
На самом деле такого в аниме нет. Крылья – незамысловатая символика, подчеркивающая роли, отведенные героям.



Первого сентября на экраны японских кинотеатров вышел новый «Евангелион», и страну захлестнула истерия вокруг второго главного меха-сериала (первым, конечно, надо признать «Гандам»). Сентябрьский номер японского издания журнала о популярной культуре Rolling Stone вышел с Рей Аянами на обложке и специальным постером, посвященным фильму. А обложки по аниме в Rolling Stone бывают не просто редко, а крайне редко. Кстати, коллектив «СИ» совсем скоро отправляется на TGS, а это значит, что В Токио мы непременно сходим в кино на полнометражный «Евангелион» и расскажем, что из него вышло, в одном из следущих номеров. Кстати, любопытно, что российское издание Rolling Stone тоже недавно выходило с рисованной обложкой. Только не с Рей Аянами, а с Гомером Симпсоном.



Есть в США издательская компания Tyndale, которая занимается в основном выпуском религиозной литературы, в том числе Библий всех мастей, адаптаций и толкований – для детей и подростков, юношей и девушек, мужчин и женщин, бабушек и дедушек, внучек и жучек, а также слесарей, золотарей и охотников на тюленей. Так вот. Они добрались до манги: к уже выпущенному жизнеописанию Христа Manga Messiah в сентябре добавится первый том пока не анонсированной «христианской манги», а в ноябре – Библия с тремя рисованными вставками по 32 страницы каждая. По такому случаю американцы выписали из Страны восходящего солнца специально обученных художников.



Мини-обзоры

ТАИНСТВЕННАЯ ИГРА. ТОМ 10

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХАДЗИМЭ КАМЭГАКИ, 1995 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



Четыре десятка серий романтической «Таинственной игры» (Fushigi Yuugi) промелькнули как одно мгновение, и российская компания MC Entertainment выпускает уже десятый DVD-диск. Всего, таким образом, сериал будет опубликован на 13 дисках, а на десятый попали эпизоды с 40 по 43. Напомним, что «Таинственная игра» – история о двух японских школьницах, которые оказываются в вымышленном мире, списанном с Древнего Китая, где им предначертано стать жрицами двух враждующих богов, собрать своих воинов-защитников и выяснить, кому достанется небесное покровительство. И, как писал Филатов, «между тем сказке недалеко до развязки». До «финишной прямой» остается менее десяти серий и страсти накаляются: Юи и Накаго готовятся призвать дракона Сэйрю, а Миака решает, что для нее важнее: любовь или долг. Как обычно.



FRUITS BASKET. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: АКИТАРО ДАЙТИ, 2001 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Если составлять список самых недооцененных аниме-сериалов, то романтическая комедия Fruits Basket займет в нем одну из первых строчек. Сюжет, казалось бы, банален: неунывающая школьница волею случая начинает жить под одной крышей с семьей одноклассника. Семья эта обитает в доме на отшибе, и у них есть секрет. Вскоре девочка выясняет, что над родом висит страшное проклятие: как только одного из них обнимет представитель противоположного пола, он превращается в кого-то из животных китайского гороскопа – или кошку. На вид обычная романтическая канитель, но с какой любовью, с каким юмором и тщанием режиссер Акитаро Дайти (Jubei-chan 2) разворачивает сюжетную нить. Сериал неоднороден; есть откровенно неудачные эпизоды, есть просто хорошие, а есть и такие, что, ей-богу, гениальнее «Евангелиона».



BYOSOKU GO SENCHIMETORU

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАКОТО СИНКАЙ, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Byosoku Go Senchimetoru, «Пять сантиметров в секунду» – новая полнометражная работа режиссера Макото Синкая, известного нашему зрителю по короткометражке «Голос далекой звезды» и фильму «За облаками». Синкай прекрасно зарекомендовал себя в качестве начинающего режиссера, но сейчас различий между его анимационными лентами становится все меньше и меньше. Byosoku Go Senchimetoru – еще одна трогательная история о любви с обязательной проникновенной песней в финале. Характерные для Синкая красивейшие закаты и пейзажи уже приедаются, тем более что все это мы уже видели. Если вы не видели прошлых работ режиссера, то картина наверняка произведет впечатление. Все-таки, так, как Синкай, никто больше аниме не снимает. Жалко только, что сам режиссер топчется на месте, и, найдя свой стиль, не ищет, как его улучшить.



Манга

«ИКС»

エックス

СОЗДАТЕЛИ: АРТ-ГРУППА CLAMP   ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1992 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY ASUKA

ОЦЕНКА:

По сюжету манги «Икс», апокалипсис и последняя битва «драконов» должны были произойти в 1999 году, поэтому англоязычную версию манги назвали «X/1999». Мангу публиковали с 1992 года и даже после запланированного конца света – до 2003 года, когда художницы якобы поссорились с редакторами журнала Monthly Asuka. В интервью журналу PUFF девушки рассказали, что, по мнению журнальных боссов, манга стала чересчур жестокой. Тогда они, не желая менять замысел, решили вовсе ее не доделывать. С тех пор комикс «Икс» отправился в бессрочный отпуск, где и пребывает уже четыре года. И хотя авторы обеих экранизаций старались сохранить авторский художественный стиль, персонажи манги все равно выглядят гораздо более симпатичными и привлекательными, а ее сюжет – самый подробный и цельный. К сожалению, неизвестно, увидим ли мы когда-нибудь финальные тома манги и узнаем ли, какую судьбу для Камуи приготовили не телевизионные и киношные сценаристы, а талантливые девушки-художницы.







HIKARU NO GO

ヒカルの碁

СОЗДАТЕЛЬ: ЮМИ ХОТТА (СЦЕНАРИСТ) И ТАКЕСИ ОБАТА (ХУДОЖНИК)   ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1998 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

ОЦЕНКА:

Такеси Обата, художник манги Death Note, готов рисовать все, что скажут. Сейчас он иллюстрирует комикс Blue Dragon, а до «Тетради смерти» работал над Hikaru no Go – о настольной игре го. Парнишка Хикару находит древнюю доску для игры. В доске заключен дух Сая, средневекового мастера го. Хикару – единственный, кто может видеть бесплотного Сая, древнему мастеру не терпится снова сыграть в го, и он умоляет мальчика сходить в клуб игроков го. Там Хикару с подсказок Сая побеждает одного из лучших мастеров. Постепенно Хикару все больше и больше входит во вкус, вместе с читателем он разбирается в тонкостях игры. Погонь, перестрелок и кулачных боев здесь не будет – вместо этого соперники садятся за доску и ведут тонкую игру друг против друга – и не удивительно, что в сюжете Hikaru no Go можно при желании отыскать немало общего с тем же замечательным Death Note. Ну и, конечно, мангу читать можно ради одних картинок Обаты – он уже тогда отлично чувствовал перспективу и прекрасно справлялся с дизайном персонажей.











Игры

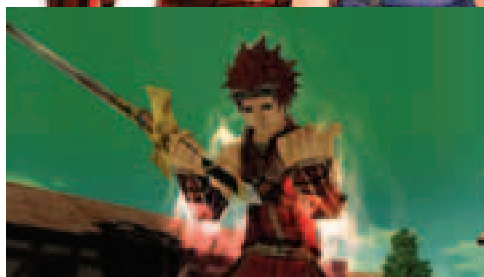
REZEL CROSS

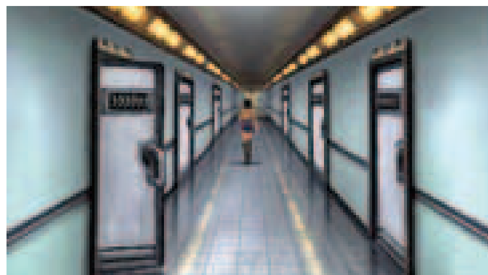
ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION PORTABLE | РАЗРАБОТЧИК: SCEJ | ИЗДАТЕЛЬ: SCEJ | ДАТА РЕЛИЗА: 6 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

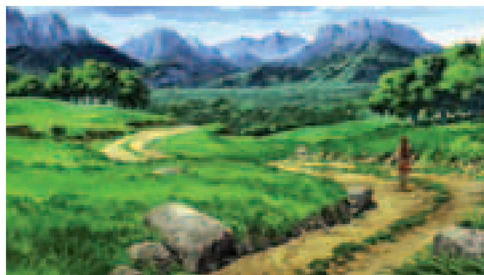


На PSP предостаточно японских ролевых игр, но среди них девять из десяти – порты со старых платформ, где даже персонажи изображены рисованными спрайтами. Недостаток «правильных» JRPG восполняет сама Sony. В сентябре в Японии на PSP будет опубликована игра Rezel Cross – любопытно, что она уже была выпущена на китайском языке. В мире Rezel Cross астрологи потеряли работу. Влияние звезд на людей заметно невооруженным глазом: когда по небу проносится особенная комета, в некоторых одаренных людях просыпаются скрытые силы. Таких здесь называют «резелями» (rezels), их побаиваются и недолюбливают. Как положено в JRPG, фоном для сюжета становится мировая война, способная навсегда изменить весь уклад жизни обитателей Rezel Cross. Наши герои – пятеро «резелей», попавших между молотом и наковальней. Изюминка боевой системы – те самые скрытые способности, которые будут проявляться в героях по ходу событий.

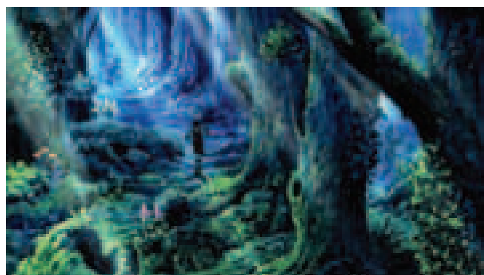










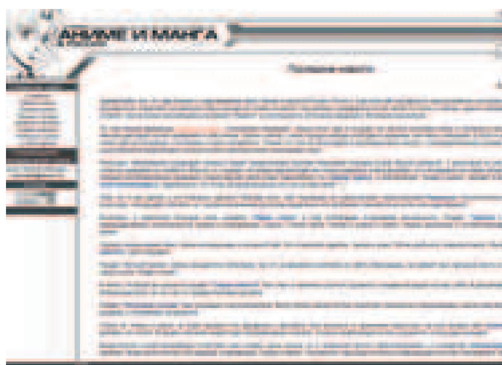


Тем временем в интернетах

АНИМЕ И МАНГА В РОССИИ

АДРЕС: http://animemanga.ru | ЯЗЫК: РУССКИЙ

Среди российских любителей аниме Борис Иванов прославился прежде всего тем, что в конце 1999 года издал тиражом 250 экземпляров книгу «Введение в японскую анимацию». Тогда это был единственный серьезный труд такого рода на русском языке. Свой богатый опыт Борис вложил и в создание сайта «Аниме и манга в России», наполненного самыми разными статьями об аниме и японской культуре. Сайт очень давно не обновлялся (последняя новость датирована 2004 годом), но по сей день остается единственный энциклопедическим источником на русском языке.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Когда мы увидим в России аниме Naruto?

Сложно сказать. До сих пор ни один из больших современных сериалов не лицензирован для показа в России, поэтому и прогноз неутешительный: увы, вряд ли мы в ближайшее время увидим Naruto у нас на DVD или по телевизору.

Какие еще работы есть у мангаки Эйитиро Оды помимо One Piece?

Никаких серьезных. One Piece был дебютом Оды как мангаки, а надо ж – публикуется десять лет и не думает заканчиваться. Из прочих работ единственное, что есть – сборник ранних комиксов под общим названием «Wanted!». Кстати, там есть и пилотная глава One Piece.

Как правильно называть Викторию из Hellsing: Серас или Целес?

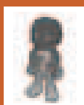
В японском языке фамилия записывается как «Серасу», в английском официальном переводе – Seras. Однако есть и другие варианты интерпретации, а сам мангака Кота Хирано признался, что придумал имя, не вдаваясь в его английскую этимологию. Поэтому и однозначно правильного перевода не найти.

Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

ДАФФИ ДАК




Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

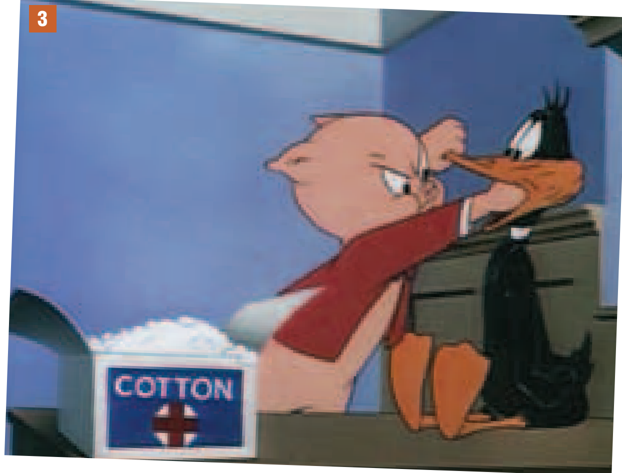
На статью об этой прекрасной утке меня подвиг удивительный сон. Знакомого Фрейда не нашлось, посему сон я решила истолковать сама. После непродолжительного анализа я пришла к мысли, что наблюдала всплеск активности подсознания, обиженного тем, что пишу все о каких-то кровавых страшилищах, железных мужиках и прочих маньяках. «Катечка, добрее надо быть, добрее!» – что-то эдакое пыталось донести до меня подсознание. «Ну, попробую…» – неуверенно ответила я.
Собственно о моем сне. Причудилось мне, будто тружусь я дизайнером. И вот совершенно внезапно мне потребовался рисунок, на котором изображена мультяшная утка. Полезла я в Интернет, забралась в поисковик какой-то и написала в текстовом окошке «Даффи Дак». Я с детства утку эту любила нежно, такой она мне милой казалась, такой непосредственной… Была еще одна причина моего крайне теплого отношения к Даффи: в совсем еще юном возрасте я горячо вожделела приставку Super Nintendo. Она имелась у одной девочки из нашего дома, и время от времени, когда мы удостаивались чести быть приглашенными к ней в гости, нам давали чуть-чуть поиграть в это прекрасное чудо научно-технического прогресса. Играли мы все время в Daffy Duck: The Marvin Missions, поскольку, кажется, у девочки этой более никаких картриджей и не было, и никто, разумеется, в наше захолустье их не возил. Редкие сеансы даффидакотерапии лишь распаляли мою и без того невероятную любовь. Недосягаемая, но такая восхитительная, эта приставка означала для меня то же самое, что Святой Грааль для Ланселота Озерного! Впрочем, я отвлеклась. Итак, я скормила имя знаменитой утки машине и к своему удивлению обнаружила, что поисковик о ней не знает ровным счетом ничего. «Найдутся все, найдется все…» – ехидно пробурчала я и полезла на страничку другой веб-ищейки.
Я испытала настоящий шок, когда поняла, что Интернет представления не имеет о существовании Даффи Дака. Даже на сайтах, посвященных «Луни Тюнз», не знали о родной уточке! Я принялась спрашивать у своей подруги Верочки (повинуясь хаотичной механике сна, Верочка внезапно оказалась рядышком со мной) помнит ли она черную утку из мультиков «Уорнер Бразерс». Поднатужившись, Верочка вспомнила Багса Банни. Никакой утки она не припомнила, и вообще ей предстояло увлекательное свидание, и времени на тонечкинские глупости у нее не было совсем. Верочка стремительно покинула сон, оставив меня наедине с моим недоумением.
Оставался последний тест. Я вытащила из стола видеокассету с мультиками, засунула в невесть откуда взявшийся видеомагнитофон, нажала на кнопку воспроизведения и… была потрясена. В классическом мультфильме «Стрельба по кроликам» вместо Даффи Дака меня встретил гигантский квадратноголовый (!) енот-полоскун. Он повторял все реплики утки, подражал ее пластике, копировал мимику и звался Раффи Рэкун!
Когда я проснулась, в голове крутились две мысли. Во-первых, обязательно написать статью о Даффи Даке, порадовать подсознание (все ж таки не в средние века живем, а в эпоху психоанализа) и в меру скромных сил просветить любознательных читателей. И, во-вторых, отомстить подлой Верке, коварно слинявшей из сна и бросившей меня на произвол судьбы.
Со вторым пунктом я уже успешно справилась – прилепила предательнице в итальянскую туфлю жвачку. К реализации же пункта первого приступаю прямо сейчас.

Рождение утки

Крайне сложно написать что-то конкретное о характере Даффи Дака и его привычках. За долгие годы анимационной жизни взбалмошная утка, повинуясь воле различных режиссеров, представала перед зрителями в совершенно несхожих ипостасях. В одной серии Даффи был бесшабашным «свободолюбивым Казановой», в другой обаятельным невротиком, в третьей чокнутым придурком, а в четвертой – жадным и коварным неудачником. В далекие дни, когда мультипликация только-только набирала обороты, мало кто из творцов задумывался над тем, что через десятки лет внезапно обнаружатся исследователи, которые примутся по крупицам









собирать историю жизни их анимационных детишек. Не догадывались все эти талантливые и одаренные люди о том, что неказистым зверушкам, в которых они с помощью карандашей и красок вдохнули жизнь, суждены вечная слава и обожание. Пришла в голову идея – родился мультик, пришла другая – родился второй, а уж следить за соответствием психологических портретов героев, изображаемых в различных эпизодах, – увольте. «Не кино ведь мы снимаем», – отшучивался кое-кто из лиц, причастных к появлению «Луни Тюнз». Ох, знали бы тогда те люди, что мультикам их суждено пережить большинство тогдашних фильмов, может, и постарались бы избавиться от разносерийных несоответствий и облегчить жизнь будущим исследователям… Впрочем, с другой стороны, кто знает, не потеряли бы своего шарма и вместе с ним изрядной порции гениальности те анимационные шедевры, если бы персонажи внезапно сделались предсказуемыми. В конце концов, все несостыковки вполне можно списать на присущую миру мультяшек (помните «Кто подставил Кролика Роджера»?) хаотичность и беззалаберность. Захотел сегодня Даффи быть принцем – пожалуйста. Решил завтра стать нищим – кто ж ему помешает? Задумал послезавтра сделаться президентом США – воля его. Мульттаун, братцы-сестрицы, – дело тонкое. Умом его нам не понять, а аршином общим тем более не измерить. Оставим на время в стороне изменчивость характера Даффи и перейдем к вещам более приземленным. Родился на свет Даффи Дак 17 апреля 1937 года. Именно в этот день на киноэкраны вышел мультипликационный фильм Тэкса Авери «Утиная охота Порки» (Porky's Duck Hunt). В нем рассказывалось, как свинтус Порки (старейший, кстати говоря, из культовых персонажей «Луни Тюнз»), обзаведшись ружьем, решил сходить вместе со своим псом на охоту, и как там его безжалостно отделала безымянная черная уточка с белой шеей. Нетрудно догадаться, что уточкой этой и был Даффи Дак. Правда, в ту пору он был актером второго плана. Собственно, «Утиная охота Порки» ничем среди прочих мультфильмов, обыгрывающих классический сюжет «охотник – жертва», не выделялась, за исключением чудесной анимации (Боб Клампетт просто не умел рисовать плохо) и того самого второпланового персонажа-уточки. Пока зрители, открыв рот, наблюдали, как циничная и нездоровая на голову утка колошматит незадачливого охотника, Авери усиленно размышлял: «Раз уж утка эта так всем нравится, то чего бы не сделать ее самостоятельным героем?».
Понятное дело, сейчас, через семьдесят лет после премьеры «Утиной охоты Порки», нам кажется, что ничего такого сверхъестественного в поведении Даффи нет, мол, впоследствии он и его мультипликационные компатриоты такие финты делали, что и ни в какое сравнение не идут. Но тогда, в конце 30-х годов, творимая спятившей уткой анархия, приводила зрителей в шок. Никто до Авери не пробовал создать совершенно неуправляемого персонажа, безумного героя, который, кажется, даже самих аниматоров не вполне слушается и всегда готов учудить что-нибудь совсем уж из ряда вон выходящее (да хоть бы и вылезти из экрана и основательно накостылять сидящей в зале почтеннейшей публике). «Ого! – удивлялись воспитанные интеллигентными диснеевскими персонажами зрители. – Эта утка и самого Микки Мауса могла бы отделать!»
Полноценным персонажем утенок Даффи стал 1 января 1938 года, когда «Уорнер Бразерс» выпустили мультипликационный фильм «Даффи Дак и Яйцеголовый» (Daffy Duck and Egghead). На сей раз от бесчинств утки пострадал совсем еще «свежий» герой Авери – Яйцеголовый, носатый парень с головой в форме (никогда не догадаетесь!) яйца. Примечательна эта картина не только и не столько эффектной стычкой двух ранних творений Тэкса Авери, сколько тем, что сумасбродная утка наконец-то получила имя. «Меня зовут Даффи Дак» – напевает перед началом битвы наш герой. Кроме того, в мультфильме прозвучало несколько шуток, позже ставших классическими, вроде ответа Даффи на реплику Яйцеголового: «Эта утка безумна!» «Это ты мне будешь рассказывать?» – ну, а как еще мог ответить наш шизанутый пернатый друг?
Кстати говоря, в конце 30-х годов Даффи Дак выглядел не

1 Даффи Дак в мультфильме «Вредитель в доме» (A Pest in the House, 1947). В этом эпизоде напрочь спятившая утка мешает постояльцу гостиницы выспаться.

2 В мультфильме «Сумасшедшая утка» (Cracked Quack, 1952) Даффи не желает лететь на юг и собирается перезимовать в особняке, прикинувшись чучелом.

3 Хозяин дома и чучела — свинтус Порки.

4 В эпизоде «Замыслы Даффи» (Daffy Doodles, 1946) чокнутая утка развлекается тем, что пририсовывает портретам и людям усы.









Друзья и враги

Багс Банни — лицо «Луни Тюнз». Извечный друг и соперник Даффи Дака. Увидел свет 30 апреля 1938 года в мультфильме Porky's Hare Hun, повторявшем сюжет первого мультика о Даффи Даке, только с кроликом вместо утки.
Свинтус Порки — один из старейших персонажей «Луни Тюнз», впервые появившийся на экранах 2 марта 1935 года в эпизоде I Haven't Got a Hat. Порки — робкий заика-недотепа, долгое время выступавший в роли антагониста Даффи, затем переквалифицировавшийся в его напарника.
Марсианин Марвин — марсианин, одержимый маниакальной идеей уничтожения Земли. Впервые появился на экранах 24 июля 1948 года в эпизоде Haredevil Hare. Злодейские планы Марвина постоянно обламываются благодаря самоотверженности Багса Банни и Даффи Дака.
Спиди Гонзалец — сверхбыстрая мексиканская мышь, дебютировавшая на экранах в 53-м году в картине Cat-Tails for Two. В 60-х годах стал постоянным соперником Даффи Дака. А в 99-м он был признан неполиткорректным, поскольку, якобы, демонстрировал мексиканцев в неприглядном свете. По счастью, за Спиди заступились сами мексиканцы, не усмотревшие в нем ничего обидного, и малыш Гонзалец был амнистирован.

совсем таким, каким мы привыкли его видеть сейчас. Утенок в те годы был неприлично мал ростом – свинтусу Порки он доставал приблизительно до пояса. Ножки у Даффи были совсем коротенькими, а крылья то и дело превращались в руки.
Между прочим, в том же самом 38-м году Даффи Даку удалось побывать в роли сатирического персонажа. В эпизоде «Даффи Дак в Голливуде» (Daffy Duck in Hollywood) шизанутый утенок портит жизнь голливудскому режиссеру и в конце тайно перемонтирует готовый фильм, превращая его в бессмысленную нарезку из малосвязанных кадров. По сюжету мультфильма, продюсер картины Я. Тупой приходит в восторг от сделанного Даффи «кинофильма» и немедленно производит его в режиссеры. Прямолинейно, но довольно откровенно – общеизвестно, что в те далекие годы продюсер был едва ли не важнейшей фигурой в съемочном процессе и продюсерский диктат (особенно если должность эту занимал крайне далекий от вопросов искусства самодур) нередко наносил непоправимый ущерб творчеству.
Новый этап в жизни Даффи Дака начался в 40-х годах. Это связано с именем аниматора Роберта МакКимсона, основательно переделавшего внешность утки. В те же годы у Даффи начались приступы «поведенческого кризиса». В отдельных эпизодах он переставал быть сумасшедшей птичкой, основательно умнел. В других же, напротив, переходил в своем идиотизме все грани дозволенного. Так, например, в поставленном Бобом Клампеттом эпизоде «Тик-так, тик-так» (Tick Tock Tuckered, 1944) Даффи – работяга, боящийся потерять работу и вынужденный вместе со своим другом свинтусом Порки (да-да, тот самый незадачливый охотник из «Утиной охоты Порки» в новом десятилетии сделался самым частым экранным партнером Дака) стараться не проспать начало трудового дня. Никаких особенных безумств наш утенок не вытворяет, ведет себя, как и подобает мелкому конторскому клерку. Выбросить из мультика несколько гэгов, а Даффи и Порки превратить в колхозника и слесаря – получился бы типичный соцреализм в духе советских фильмов 50-х. А вот в вышедшем в том же 1944-м году эпизоде «Глупый купидон» (The Stupid Cupid) Фрэнка Ташлина утенок превращается в хитрого ловеласа и бездельника. Более того, выясняется, что у Даффи имеется целый выводок детишек и супруга, на которой он женился, судя по всему, «по залету» (!). Вообще эпизод этот получился крайне смелым и даже вызывающим. Так, например, в самом его начале есть сцена, в которой дерущуюся с котом собаку подстреливает из лука Купидон. После чего пес признается котяре в любви. Обалдевший кот достает пистолет и девять раз (чтобы потратить все свои кошачьи жизни) кончает с собой, мол, после такого он уже повидал все, а дальше существовать и незачем. Фрагмент этот, кстати, во время будущих телепоказов неизменно подвергали цензуре.
В 45-м году Боб Клампетт снял один из важнейших в ту пору мультфильмов о Даффи Даке – «Призывник Даффи»

1 В эпизоде «Проказник Даффи» (Daffy Dilly, 1948) Даффи Дак пытается заполучить кучу денег, рассмешив некоего миллионера-несмеяну…

2 …и ему это с блеском удается. Правда, вожделенных миллионов, увы, Даффи так и не получает.

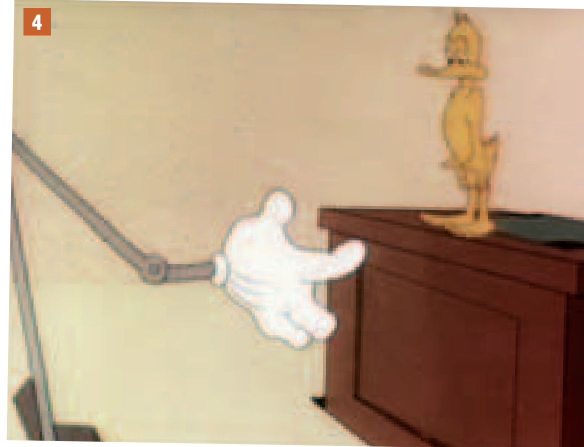
3 Даффи, демонстрирующий в эпизоде «Даффи Дак в Голливуде» (Daffy Duck in Hollywood, 1938) навыки умелого монтажера.

4 А это Даффи в режиссерском кресле.









(Draftee Daffy). Утенок получает повестку в армию и… вместо того, чтобы отправиться служить на благо Родине, как это и было принято в пропагандистских мультиках тех лет, всеми силами старается от воинской повинности уклониться. Оппонирует Даффи престарелый бюрократ, принесший утке повестку. Дак и так и эдак пытается избавиться от дедули и в конце концов даже спускается в Ад. Впрочем, старичок и там его находит.
В 50-х годах Даффи Дак попадет в руки легендарному аниматору Чаку Джонсу, который в очередной раз кардинально меняет его характер и сводит в неравном бою с другим классическим персонажем – Багсом Банни. Вершиной творчества Джонса становится «Охотничья трилогия» – три мультика «Стрельба по кроликам» (Rabbit Fire, 1951), «Сезон охоты на кроликов» (Rabbit Seasoning, 1952) и «Утка! Кролик! Утка!» (Duck! Rabbit! Duck!, 1953), повествующих о том, как недотепа Элмер Фадд (финальная точка анимационной эволюции Яйцеголового) отправляется на охоту, где сталкивается одновременно с Даффи Даком и Багсом Банни. Ни один из персонажей не желает стать сытным обедом для Фадда, в результате чего они начинают уморительнейший спор о том, на которую из зверушек уже начался охотничий сезон. Уйма гэгов, блестящих шуток и скетчей, потрясающая анимация персонажей и скрупулезная проработка образов превратили трилогию в бессмертную классику. Трудно вспомнить анимационный чарт, в котором бы не присутствовали эти три мультипликационных фильма.
Еще одним судьбоносным решением Джонса стало превращение Даффи в пародийного персонажа. В 50-х годах режиссер «выстрелил» очередью блестящих переложений классических тем и сюжетов, среди которых отдельного упоминания заслуживают мультфильмы «Пурпурный Памперникель» (The Scarlet Pumpernickel, 1950) – чудесная пародия на неоднократно экранизировавшийся в Голливуде приключенческий роман Эммушки Оржи «Пурпурный цветик» (The Scarlet Pimpernel, 1905); «Ковбой Даффи» (Drip-Along Daffy, 1951), пародирующий классический американский вестерн, и «Робин Гуд Даффи» (Robin Hood Daffy, 1958) – уморительное переложение английской народной баллады о бесстрашном герое в трико.
В 53-м году Чак Джонс снял короткометражку «Дак Доджерс в 24 1/2 веке» (Duck Dodgers in the 24 1/2th Century). Мультфильму было суждено войти в золотой фонд мировой анимации и стать визитной карточкой талантливого режиссера. В блестящей мультипликационной картине Даффи Дак спародировал классического супергероя Бака Роджерса, в роли противника выступил еще один персонаж Чака Джонса – Марсианин Марвин. Засветился в фильме и поросенок Порки – он был помощником Дака Доджерса. Мультик немедленно растащили на цитаты, он стал объектом несчетных подражаний и пародий (пародия на пародию – это сильно!) Классика!
Сольная карьера Даффи Дака завершилась на противоборстве с мексиканской мышью Спиди Гонзалецом. Студийные аниматоры явно выдохлись, им приходилось высасывать сюжеты из пальца, нередко прибегая даже к самоплагиату.
В 69-м году агония достигла высшей точки и владельцы «Уорнер Бразерс» решили прервать мучения некогда великого анимационного цикла и закрыть «Луни Тюнз» и «Мерри Мелодиз» (два цикла-близнеца, в рамках которых и выходили мультфильмы о Багсе Банни, Даффи Даке, Порки и прочих великих героях золотой эры американской анимации). Наступало время новых персонажей и казалось, что ветеранам среди них места не найдется…

Легенда возрождается

…«Возрождается», впрочем, не совсем правильное слово. Никто из легендарных героев «Луни Тюнз» и не помирал. Они вполне комфортно себя ощущали в новом статусе, время от времени появляясь в маленьких камэо-ролях, рекламных роликах, телевизионных передачах. Лучше всего, конечно, чувствовал себя Багс Банни, у которого было свое персо-

1 Даффи и представитель призывной комиссии из классического эпизода 45-го года «Призывник Даффи»

2 Даффи попытался укрыться от срочной службы в Аду, но, как известно, «никому не удалось избежать службы в армии»…

3 А это – Даффи-ковбой из пародийного эпизода Drip-Along Daffy.

4 Чтобы пробраться на студию, утка притворяется «Оскаром» в эпизоде «Голливудский Даффи» (Hollywood Daffy, 1946).




Игра Daffy Duck: The Marvin Missions для SNES.




Игра Daffy Duck in Hollywood для Sega Mega Drive.

1 Друзья-соперники Багс Банни и Даффи Дак в фильме «Луни Тюнз снова в деле».

2 Даффи притворяется отважным героем – Пурпурным Памперникелем.

нальное долгоиграющее телешоу, но и остальные мультяшки не волновались. Слава культовых персонажей «Уорнер Бразерс» оказалась столь велика, что какие-то там пятнадцать лет затишья ни коим образом не могли погрузить их в трясину забвения. Поэтому, когда в 1988-м году на киноэкраны вышел блестящий фильм «Кто подставил Кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit), в котором великолепно играли живые и анимированные актеры, зрители восприняли засветившихся в нем героев «Луни Тюнз» так, будто те и вовсе с экранов не сходили. Даффи Дак, кстати говоря, в этой картине осуществил давнишнюю мечту – схлестнулся в неравном бою с еще одной великой мультипликационной уткой, диснеевским Дональдом Даком. Особый шарм этой пианинной дуэли придавало то, что оба пернатых имели серьезные проблемы с дикцией (слова Дональда вообще разобрать невозможно, а Даффи сильно шепелявит) и друг над другом по этой причине подтрунивали. В 96-м году Даффи Дак участвует еще в одном фильме-мультфильме «Космический джэм» (Space Jam) Джо Питки. А в 2003-м году батюшка «Гремлинов» Джо Данте выпускает «Луни Тюнз снова в деле» (Looney Tunes: Back in Action), где главные «мультяшные» роли отыграли извечные друзья-соперники Багс Банни и Даффи Дак. По сюжету картины, наш любимый утенок притомился от того, что лицо студии – кролик и предложил свою кандидатуру на его место. А Даффи за это взяли и уволили. Потом правда спохватились, сообразили, что прошляпили одну из суперзвезд, но было поздно – Дак свалил на поиски приключений. Пришлось Багсу Банни отправляться на его розыски. А там и рискованные авантюры, и загадочные враги подвалили, куда ж без них?..

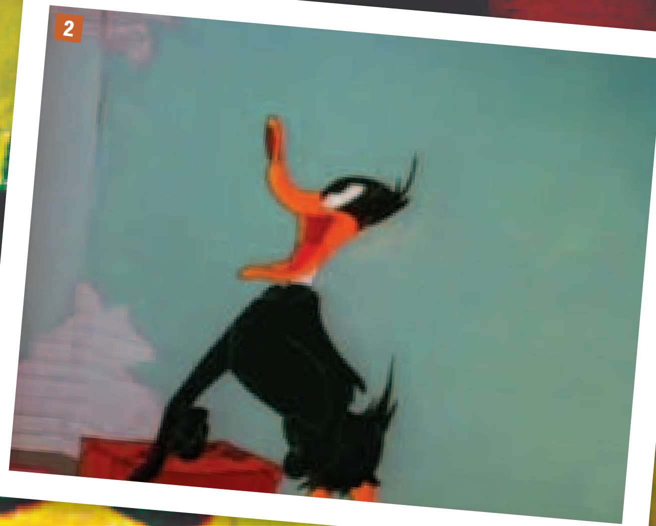
Вновь став звездой большого экрана, Даффи не забыл и о мультипликационной карьере. В 1990-м году руководство «Уорнер Бразерс» решило дать новую жизнь легендарным персонажам. В проекте, кстати, участвовал не абы кто, а сам Стивен Спилберг, большой поклонник «Луни Тюнз» и «Мерри Мелодиз». Согласно новой концепции, главными героями «Приключения мультяшек» (Tiny Toon Adventures) стали молодые наследники уорнербразеровских звезд. Сами же ветераны сделались их университетскими наставниками. Анимационный сериал получился весьма успешным, вызвал сильный зрительский отклик и собрал массу почетных премий.

Наконец, совсем еще маленький Даффи Дак засветился в телесериале «Луни Тюнз в детстве» (Baby Looney Tunes), шедшем на экранах с 2002-го по 2005-ый год. Миленькие и маленькие персонажики золотого века американской анимации вызвали раздражение у хардкорных поклонников, заявивших, что сериал бесстыдно паразитирует на классике и наносит ей тем самым непоправимый ущерб. С хардкорными поклонниками, в целом нельзя не согласиться, ибо «Луни Тюнз в детстве» представлял собой действительно довольно убогое зрелище. Детям, впрочем, нравилось.

С 56-го по 70-ый годы издательство Dell Comics выпускало комиксы о Даффи Даке, редко, впрочем, поднимавшиеся выше посредственного уровня и значительно уступавшие мультипликационным фильмам как визуальном, так и в сюжетном плане.

Первая компьютерная игра, посвященная похождениям Даффи Дака, увидела свет в 1993-м году. Это была та самая моя вожделенная Daffy Duck: The Marvin Missions, разработанная ICOM Simulations и изданная Sunsoft of America. Детские воспоминания требуют, чтоб я немедленно нарекла ее шедевром, однако удержусь. Шедевром, пожалуй, назвать ее могут лишь те, кто более ни во что на шестнадцатибитной нинтендовской консоли не играл. Daffy Duck: The Marvin Missions – это очень приличный и весьма симпатичный платформер, занимающий почетное высокое место в списке крепких жанровых середняков. Игра создана по мотивам мультфильма «Дак Доджерс в 24 1/2 веке» и сделана, следует отметить, старательно и с большой любовью к оригиналу. Сюжет Daffy Duck: The Marvin Missions незамысловат: Марсианин Марвин всячески бесчинствует и мешает честным жителям существо-







Игра Daffy Duck: Fowl Play для Game Boy Color.



1 Та самая истерзанная цензурой сцена из «Глупого купидона», в которой пес признается в любви коту.

2 Даффи в роли коммивояжера из эпизода «Упрямый коммивояжер» (The Stupor Salesman, 1948)

3 Даффи притворно меняет пол и вгоняет в краску незадачливого охотника в эпизоде «Слишком умная утка» (The Wise Quacking Duck, 1943).

вать в мире и достатке. С целью наиболее эффективного достижения собственных преступных целей Марвин создает несколько машин сокрушительной мощи, и Даффи теперь, дабы защитить Землю от супостата, должен их покраскурочить. Ломать – не строить, тем более, в искусстве ломания Даффи Дак хорош, как никто другой. Закупаемся оружием и отправляемся сражаться со зловредным инопланетным захватчиком. Утки, вперед! Помимо крайне славной версии игры для SNES, существовал ее вариант и для черно-белого Game Boy.

В 1995-м году SEGA выпустила для консоли Mega Drive игру Daffy Duck in Hollywood, разработанную Psionic Systems («старошкольные» геймеры, думаю, помнят сделанный этой студией весьма приличный клон легендарных Micro Machines – Overdrive). С одноименным мультфильмом (в котором, как вы помните, Даффи пробовал себя на ниве авангардного киномонтажа) платформер ничего общего не имеет, кроме, пожалуй, места действия. По сюжету, Даффи Дакку предстоит навалять Чокнутому Профессору, своровавшему оптом все премии «Оскар». Для этого у Даффи есть специальный пистолет, стреляющий шарами. Вызвавшемуся помогать утенку предстоит побродить по различным киномирам (миру вестернов, миру научной фантастики и мирам прочих киноштампов) и надавать тумаков всяко-разной агрессивной живности. Далеко не гениальный, но весьма симпатичный платформер даже сейчас способен доставить немало радости почитателям «Луни Тюнз» и лично Даффи Дака. От всей души рекомендую.

В выпущенной в 99-м году компанией SunSoft игре Daffy Duck: Fowl Play для Game Boy Color довольно занятно обыгрывается тема вечного голода Даффи. Утенок наш готов жрать всегда и в любую погоду, в мультфильме «Индюк Том и Даффи» (Tom Turk and Daffy, 1944) он даже предал своего друга, наслушавшись историй о том, какую вкусную пищу можно сделать из индюка. У странствующего по миру «Луни Тюнз» в поисках сокровищ Даффи есть специальный параметр, который показывает, насколько наш герой проголодался: просто сильно или очень сильно. Если утка не будет хорошо питаться, то, так и не добравшись до алмазов и брильянтов, отдаст концы.

Наконец, в 2000-м году Atari выпустила рожденную в Paradigm Entertainment игру Duck Dodgers, повествующую о приключениях альтер-эго Даффи Дака – супергероя Дака Доджерса (пародия на Бака Роджерса, известного героя научно-фантастического «мыла»). Игра была разработана исключительно для консоли Nintendo 64 (да-да, я тоже пустила ностальгическую слезу) и представляла собой довольно приличный приключенческий экшн. Противостоял нашему герою, понятное дело, Марсианин Марвин, задумавший вновь уничтожить Землю. Для этого Марвин сделал титаническую ядерную установку и отправил подданных собирать для нее атомную энергию (sic!). Понятное дело, судьба Марвина и его шестерок предрешена – Даффи и его верный помощник свинтус Порки накостыляют им так, что мало не покажется. Земля в надежных руках! То есть, в лапах. СИ

Даффи-училка

Формально первая игра о Даффи Даке вышла аж в 1991-м году. Это была Daffy Duck, P.I.: The Case of the Missing Letters, выпущенная Hi-Tech Expressions и разработанная Riedel Software Productions. В этой простенькой игре, рассчитанной преимущество на детей дошкольного и самого младшего школьного возраста, Даффи предстояло странствовать по миру, разыскивая потерянные буковки и вставлять их в различные слова. Противостоят нашей бесстрашной учебной утке прочие герои «Луни Тюнз», которые, очевидно, желают ввергнуть детей в пучину невежества и безграмотности. Мочить врагов образования следует с помощью ружья, стреляющего бананами. Симпатичная игра неплохо подходила (да и сейчас, пожалуй, подойдет, если, конечно, чадо не испугается шестнадцатицветной EGA-графики) для малышей, родители которых горят желанием улучшить их познания в английском. Впрочем, товарищи родители, не особо обольщайтесь – вряд ли игра эта затянет ваших пупсов очень надолго. Уж больно быстро приедается однообразный геймплей.

Остановите мгновенье!



25-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 октября 2007 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №25»

ПОБЕДИТЕЛЬ 22-ГО ЭТАПА

Валерий Гончаров,

Владивосток

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



На фотографии вы можете видеть самый ценный артефакт Castelvania: Dawn of Sorrow для Nintendo DS – кольцо Chaos Ring, которое восстанавливает ману главного героя с очень высокой скоростью, практически делая ее бесконечной, тем самым не ограничивая игрока в использовании различных заклинаний. Для его получения необходимо заполучить души монстров всех разновидностей, присутствующих в игре. Также вы можете видеть в инвентаре довольно экзотичное для борца с нечистью оружие – RPG. Да и одежду Дракулы Dracula's Tunic не так просто найти.

Ritmix

КОНКУРС ПАТРИОТИЧЕСКИЙ

Компания Ritmix и журнал «Страна Игр» объявляют конкурс на создание лучшего читательского гимна журнала «Страна Игр».

Ответы присылайте по адресу ritmix@gameland.ru или на обычный почтовый ящик редакции.
НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ОТВЕТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 15 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА.

Условия конкурса:

Ваша задача – придумать текст гимна, который по духу и смыслу подходил бы нашему журналу. При желании, конечно, можете спеть его и прислать нам запись (мы с радостью выложим ее на наш DVD), но для победы в конкурсе это не требуется – достаточно только слов. Текст может быть сочинен, к примеру, на музыку гимна Российской Федерации, но допускаются любые варианты. Авторы самых интересных работ получат MP3-плееры от компании Ritmix, а лучший текст, возможно, будет признан официальным гимном «Страны Игр».



1-е место
MP3-плеер Ritmix 7400 (4 Гбайт)



2-е место
MP3-плеер Ritmix 9100 (4 Гбайт)



3-е, 4-е, 5-е место
MP3-плеер Ritmix 9000 (2 Гбайт)

Подробнее о призах читайте на www.ritmixrussia.ru

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI

Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получают Настя и Миша за целую галерею замечательных рисунков. Нам понравилось.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, какие видеокарты стоят на домашних компьютерах сотрудников редакции. Потому что, как любит говорить Костя Говорун, «это неважно». Лучше ответьте на какое-нибудь из писем этого выпуска «Обратной связи».

ПИСЬМО НОМЕРА

Настя и Миша,
marinaserd@bk.ru

Привет, купо!
Мы решились написать вам письмо, купо! Точнее, нарисовать. Рисуем мы лучше, чем пишем. Собственно, мы это Настя (я рисую) и Миша (мой брат, он раскрашивает). Далее прилагаются изображения любимых персонажей из любимых игр: RE4, MGS3, FF X, DMC3, Chaos Legion и аниме Last Exile. Очень надеемся, что рисунки вам понравятся!

Ку-по-по!

o
)
=(^ __ ^)=

**WREN ** *Ня-ня-ня-ня-ня! Kawaii! Ня-ня-ня-ня-ня!*

**И. СОНИН ** *Ха-ха-ха-ха! Вот уж действительно, кавай так кавай. Очень приятно получать такие письма, особенно с нарисованными в ASCII муглами. Это, конечно, не уровень редакционной легенды – пластилинового Клауда, – но все равно очень симпатично и трогательно. Мне нравится. Спасибо! Надеюсь, в следующий раз вы расщедритесь еще и на письмо. Мне больше всего по душе Ева и, почему-то, Юна.*

**Н. ОДИНЦОВА ** *А мне Данте и тоже Юна!*







ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ПРО НЫТИКОВ

Прочитала последний номер. И после некоторых раздумий решила написать свое письмо. Хочу сказать – сколько это может продолжаться? Неужели все самое прошло еще до нашей эры и скоро грядет судный день? Мне надоело покупать «СИ» и видеть там ваши плаксивые письма! Пройдусь по наиболее запомнившимся: кто-то пишет, что ненавидит файтинги. Так кого это интересует, дорогой? Я бы сказала, что у тебя нет консоли и ты не умеешь в них играть.
Еще один нытик пишет о несправедливости, поселившейся на Земле и о своем бедственном материальном положении на ней же. Могу сказать, что в России более 80% населения относятся к классу «ниже среднего». Сама я учусь в институте, работаю, трачу стипендию на игры и надеюсь на светлое будущее. Мой совет – вместо того чтобы строчить плаксивые письма попробуй применить свой писательский талант в написании книги. Получишь признание и гонорар, а там уже играй, сколько хочешь.
Особенно бесят письма такого типа: «вот было время, когда...». Надоело, ребята! Сама начинала с «Денди» – с Galaxian, Contra и Super Mario Bros. Разве не о Tekken вы мечтали, когда играл в Kung Fu? А эволюция Prince of Persia? Ностальгия это замечательно, но не в таких же количествах. Особенно поразило своей тупостью письмо о несовершенстве консольщиков и о том, какие великие и славные люди PC-геймеры. Вывод – у него нет консоли. Кто играл, тот знает, какая пропасть лежит между компьютерным и консольным Devil May Cry, а что такое файтинг на компе по сравнению с ним же на приставках? С другой стороны, страшно даже представить Warcraft III на PlayStation 2. Так что вместо того, чтобы строить никчемные домыслы и с пеной у рта доказывать консольщикам, какие они все-таки тупые, давайте-ка, ребята, настройтесь на позитив и начните «upgrade yourself»!

P.S. Пишу обычной почтой. По месту прохождения практики много халявных марок и конвертов.

P.P.S. Ненавижу GTA!!!

Катя,
г. Новокузнецк..

**cg ** *DA-A-A-A-A-AH! Катерина, не бейте вы их так, синяки останутся, девушки любить не будут. Вы*

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Какой DVD-привод нужен чтобы читать Blu-ray диски?

Очень распространенный вопрос. Проблема с новыми форматами дисков заключается в том, что для их воспроизведения нужны новые и очень дорогие приводы. То есть, чтобы смотреть видео на Blu-ray, обычным DVD-приводом не отделаешься. Нужен дорогой Blu-ray-привод.

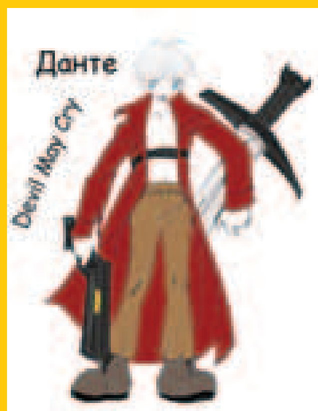
Выйдет ли Kingdom Hearts для PSP?

На сегодняшний день единственная портативная Kingdom Hearts – это Chain of Memories для GBA. И хотя Тэцуя Номура всерьез интересуется играми для PSP, пока ни одной версии этой игры для портативной консоли от Sony не было анонсировано. Посмотрим, не будет ли чего-нибудь на этой TGS.

Скажите, это правда, что релиз GTA4 перенесли на 2008 год?

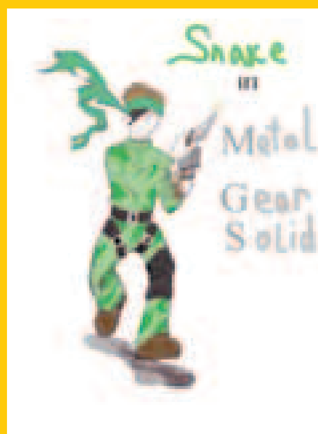
Да, правда. Злые языки утверждают, что задержка связана о оптимизацией игры для PS3, но достоверно причина не известна. В одном можно не сомневаться: GTA4 будут доводить до ума столько, сколько нужно.

УРА! ПРИЗЫВ РИСОВАТЬ КАРТИНКИ БЫЛ УСЛЫШАН, И АВТОРАМ, КАК МЫ ОБЕЩАЛИ, ДОСТАЕТСЯ ЗОЛОТАЯ ПЛАШКА И ПРИЛАГАЮЩАЯСЯ К НЕЙ ПРИЗОВАЯ ПОДПИСКА. КСТАТИ, ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОСТАЕТСЯ В СИЛЕ. МОЖЕТЕ НАРИСОВАТЬ ЛУЧШЕ – ПРИСЫЛАЙТЕ НА НАШ ЭЛЕКТРОННЫЙ ИЛИ ОБЫЧНЫЙ ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК. А МОЖЕТЕ И НЕ РИСОВАТЬ. ГЛАВНОЕ – НЕ ПОПАДАЙТЕ В ЧЕРНЫЙ СПИСОК КАТИ ИЗ НОВОКУЗНЕЦКА. ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО ВСЕГО НИЧЕГО: НАСТРОИТЬСЯ НА ПОЗИТИВ И «ПРОАПГРЕЙДИТЬ СЕБЯ».

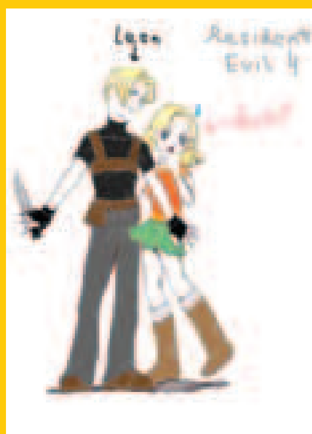












так правы, так бескомпромиссны – письмо выглядит очень честным. Накипело, все верно. Так пусть прочтут, потопочут ногами – как же: девчонка перед всем миром отчитала. Конечно, у вас с ними разное представление о мире, разные ценности и разный взгляд на вещи. Но, черт побери, парни, журнал ведь и девушки читают – будем мужиками, в самом-то деле!

**WREN ** *«Настроиться на позитив» это именно то, что мы рекомендуем всем нашим читателям. Игры должны стать для вас не заменой «плохой реальности», а мотивом все изменить в ней. Изучайте мир компьютерных и видеоигр во всем его многообразии. Ищите способы получить то, что вам пока недоступно. Выстраивайте вашу жизнь так, чтобы игры не мешали отношениям с друзьями и родными.*

КОНСОЛИ И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Доброго времени суток, «Страна»! Пишу я вам из города Тольятти вот по какому поводу. Я являюсь счастливым обладателем PS2, которую купил год назад. Недавно я узнал, что у нас в городе продаются лицензионные игры для моей любимой приставочки. Но радость от этой новости длилась совсем недолго. Когда я зашел в магазин, то увидел, что большинство любимых мною игр или совсем отсутствуют, или есть только на английском языке. Это и FF XII, и RE4. Скажите мне, почему когда «Софт Клаб» или «1С» берется издавать игру для PS2 у нас в России, то не может перевести ее на русский язык, ну хотя бы с субтитрами? Я конечно понимаю, что многие любят играть с оригинальной английской озвучкой, но это не проблема. Можно ведь сделать несколько вариантов озвучки. Думаю, это не так уж и сложно, достаточно только постараться.

Какая страна занимает первое место в мире по пиратству?

Сложно сказать, ведь пиратов так просто не посчитаешь. Согласно общему мнению, в лидерах находятся Россия, Китай, Индия, Бразилия, Украина.

Выйдет ли игра BioShock на PS3?

Разработчики заключили договор об эксклюзивности с Microsoft и публично подтверждали, что не собираются его нарушать и что «не разрабатывают версию для PS3 втихаря». Поэтому увы, BioShock на PS3 не выйдет.

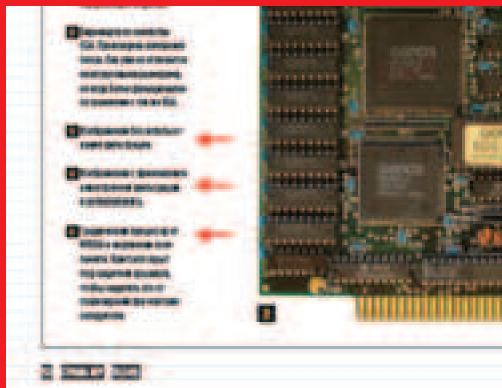
Выйдет ли Killzone 2 на PS2?

Нет, не выйдет. Killzone 2 позиционируется как одна из главных игр для PS3. Неудивительно, что разработчики напихают туда таких технологий, что перенести ее на старую консоль будет просто невозможно.

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 15(240), СТРАНИЦЫ 152–153

Картинки на одной странице, а подписи к ним – на другой? Это слишком сложно для бедной маленькой волшебной обезьянки Кости Говоруна. Она перепутала числа на картинках на следующей странице. На самом деле, конечно же, 3 – это графический процессор, а 4 и 5 – скриншоты, с фильтрацией и без.



Кто виноват?

Константин «Анизотропный» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Дело в том, что я плохо знаком с английским языком, а многие классные игры для PS2 не переведены на русский. Это и MGS3, и DMC3, и GTA SA. Конечно, есть Killzone, есть God of War 2, но это все (ну или почти все), да и эти игры я уже купил и прошел. Вот вам простой пример. Все знают, что игры серии Final Fantasy и MGS славятся своими интересными сюжетами. Так почему же отечественные издатели лишают эти игры одного из главных преимуществ – отличного сюжета? Я уверен, что многие геймеры в нашей стране плохо знакомы с разговорным английским, а это значит, что игры на этом языке проходить не так интересно. Вот вы думаете, почему многие геймеры предпочитают пиратку лицензии? Я думаю, что не только из-за низкой цены, но и по причине присутствия в пиратских дисках русского языка. Я очень надеюсь, что все новые части DMC, MGS, RE, GTA для PS3 обязательно обзаведутся русским языком. Пожалуйста, попробуйте донести мою мысль до наших игровых издателей – вы ведь часто общаетесь с ними. Я полагаю, если мы консольщики должны платить за лицензию в 2-3 раза больше писишников, то мы заслуживаем присутствия в играх нашего родного языка.

Chris Redfield,
Valenok27@yandex.ru

**cg ** *Дело, к сожалению, отнюдь не в желании местных дистрибьюторов, а исключительно в руках западных издателей игры. Именно они решают, включать ли русский язык в состав европейского релиза и тратить ли деньги и время на полную локализацию. И до тех пор, пока российский рынок остается в лапах пиратства, всерьез его не воспринимают. Вот и приходится перебиваться случайными «зондирующими» переводами и локализацией тех игр, которые точно хорошо продадутся (как правило, это игры по мотивам мультфильмов и немногочисленные боевики от самой SCEE).*

**WREN ** *С переводами игр для PS2 на русский все плохо. Есть первопроходец «Софт Клаб», который переводил часть игр от самой Sony (см. www.softclub.ru). Есть Vellod Impex, который локализовывал Destroy All Humans! и еще пару от THQ. Но времена меняются. В России появился офис Electronic Arts – и игры сериала FIFA уже выходят на нашем языке. Microsoft намерена издавать на русском игры для Xbox 360. Сама Sony также собирается увеличить количество переведенных игр. То есть, если на PS2 было доступно всего десятка полтора локализованных игр, то на PS3, Xbox 360, Wii, PSP и DS их точно будет в несколько раз больше.*

ПРО ГОРДОСТЬ И ЖЕЛЕЗО

Здравствуй, «СИ»! Мне придется написать Вам несколько следующих строк. Я живу в городе, о существовании которого вы, вероятно, не догадываетесь. В Сызрани, ну там, где-то между Пензой и Самарой. В свете летних номеров вашего журнала, хочется поделиться своим мнением относительно:
1. Пиратства. Безусловно, бороться нужно. Хотя бы из принципа. Про его вред мы все прекрасно знаем: мегакорпорации, авторские права и так далее. Я хочу сделать поправку на нашу страну. Пираты у нас были, есть и будут, по крайней мере, еще лет пятнадцать. Сам наш менталитет заставит их существовать. В русском понимании игры и пираты – две стороны одной медали. Пиратство исчезнет тогда, когда вся наша страна станет европейской во всех отношениях, в том числе экономических и социальных. А это, благодаря нашей volokite, произойдет ой как нескоро! Но мы злые и терпеливые. Мы дождемся светлого будущего, когда у нас будет всё, как у них. Вот только не знаю, как мы будем выглядеть после этого. Еще хотел сказать Зонту, чтобы он не был так наивен. Орфография и пунктуация Dante вовсе не говорит «сама за себя». Так может писать человек, которого в школе учили, как надо грамотно писать, а он был неформалом. И бросает сейчас вызов. Пираты не пишут слов «шью», «сломанные» в кавычках, они живут ими и малограмотные корсары считают эти слова полноправными, не требующими «закавычивания». Наконец, P.S. письма тоже наводит на некоторые размышления. Я думаю, читая ваши нотации, флибустьер изрядно позабавился.
2. Аниме. Вначале две просьбы – не подскажете, где можно раздобыть игру Girlfriend of Steel и аниме-сериал Rurouni Kenshin? Дело в том, что даже мои лучшие panzers (то бишь друзья) не могут их достать. Вот японцы, наверное, считают нас варварами, а сами поступают не очень-то честно. Сначала создают сериал, все его любят (взять хоть «Евангелион»), а как доходит дело до игр по его сюжету, то «мы будем рады, если Вы сможете воспользоваться продуктом на территории Японии». Знаете, я не хочу в Японию, я не могу постоянно быть вежливым и все время улыбаться! Я, конечно, не простак и понимаю, что им в убыток распространять эти продукты в России, но на английскую-то версию можно расщедриться! Разум способен понять и это, мол, делают для себя, переводить не обязаны, а если вам нравится, так переводите сами – ваши проблемы! Но как же тогда Мировая Интеграция Всего и Вся? А может, сыны Ямато опять решили самоизолироваться, хотя бы в таких масштабах, помахать ручкой дурачкам со всего остального земного шара? Говорите, что хотите, а переводы игр остаются на уровне каменного века. В столицах полегче с этим, но регионы мучаются неимоверно.
3. Гордости и Железа. Глубокоуважаемый господин Игорь Сонин, не стыдитесь представлять нашу страну за границей! Простите нас. Мы больше не будем покупать пиратские игры, мы будем трудиться в поте лица, но докажем, что мы достойны стараний Кодзимы, Миямото и многих других вне всякого сомнения достойных личностей (в противном случае вы бы о них не писали, верно?). Я скажу больше, американцам, если судить по их внешней политике и отношению к другим странам, вообще должно не токмо стыдиться, но глаз выше пола за пределами США не поднимать. Но что же!? Их спасает милая непосредственность – они просто знают, что они суперлюди, и даже не зазнаются. Ну, Совершенство, оно и есть Совершенство, даже похвалиться нечем. И Вы будьте проще, например: «Пираты!? Как же, знаем и всеми силами боремся. Недавно на пожертвования «СИ» были спущены со стапелей два великолепных правительственных фрегата». Неплохо, по-моему. Эх, да кто знает, если бы наши лучшие умы получали бы много денег, глядишь и беспроводной почти дармовый Интеренет был у всех. И нам не приходилось бы

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Скажите, будет ли Advent Rising 2?
Скорее всего, нет. Игра провалилась с огромным треском, и крайне маловероятно, чтобы кто-то взялся делать продолжение.

Когда выйдет Quake 5 на PC? Будет ли его релиз вообще?
Такой игры сейчас в разработке нет. Следующей игрой в сериале станет многопользовательская Enemy Territory: Quake Wars, а о «нормальной» пятой части пока ничего не известно.

Выйдет ли на Wii Dance Dance Revolution?
Да. Уже в этом сентябре на Wii публикуется Dance Dance Revolution Hottest Party – игра, в которой нужно не только танцевать на коврике, но и размахивать руками в такт музыке.

Напечатайте, пожалуйста, фото Фумито Уеды, создателя Ico.
Конечно. Вот:



А что в озвучке означают 2.0, 5.1? В чем разница-то? И квадратики эти…
Эти цифры означают количество колонок. Например, 2.0 – обычные две колонки, расположенные перед слушателем. 3.0 – три колонки, две перед слушателем, одна сзади. 5.1 – пять колонок и сабвуфер, три колонки спереди и две сзади. Квадратики как раз и поясняют расстановку колонок. Кстати, наиболее продвинутыми на сегодняшний день считаются форматы 10.2 и 22.2.

Когда выйдет Fable 2?
В следующем году. Более конкретных дат мы назвать пока, увы, не можем.

Будут ли издавать Assasin's Creed в России?
Официально это анонсировано не было, но мы не удивимся, если Assasin's Creed в нашей стране издаст «Акелла», которая уже выпустила на русском языке три части «Принца Персии».

коверкать язык, выговаривая названия всякого иностранного железа. Если бы наши взялись за дело, может и японцы сходили бы с ума от наших аналогов манги? Анимационные камуфляж и автоматы Калашникова смотрятся очень презентабельно. Ведь мы же не будем копировать японские мультики, будем создавать свои. Кстати, очень малое количество сериалов на военную тематику реально и красиво (неброской боевой красой, если кто не понимает, я про эстетику). Драк касками, десантными штык-ножами нет, и прочая экзотическая сторона вопроса освещена плохо.
Ну-с, какое-то разноплановое письмо получилось. Извините, в первый раз пишу.

P.S. В заключение надоем еще одной просьбой: в номере 14(239) – золотой во всех отношениях для меня номер! – был опубликован победитель суперзлодейского конкурса Олег из Татарстана. Не можете ли Вы назвать адрес, по которому с ним можно связаться. Ведь мы должны объединяться! Нужно проработать стратегию и найти другие способы решения задач. Например, Италия, если взглянуть с другой стороны, является преемницей Великого Рима, и там есть Венеция. А если серьезно, просто интересно пообщаться с таким человеком. У нас подобного нет!

P.P.S. Суперская статья «Снайперская винтовка в руках геймера»! Еще одна наглая просьба: можно еще про АК или ТТ? Я даже название придумал: «Из СССР с любовью».

Олег Сидоров,
sidorov.o@mail.ru

**WREN ** *На удивление взвешенное и хорошо аргументированное письмо о уже доставшей всех проблеме пиратства. Естественно, мы прекрасно понимаем, что в России так просто оно не исчезнет. Равно как и то, что уровень жизни в стране пока ниже, чем в Европе. Главное – понимать, что к благородной «борьбе с гидрой мирового капитала» все эти барыги, продающие болванки с выкачанными из Интернета файлами, не имеют никакого отношения. И что за свою работу каждый должен получать достойное вознаграждение. А если такое понимание есть, то дальше все будет хорошо.*

**И. СОНИН ** *В начале – выполняю две просьбы. Подсказываю: игру Girlfriend of Steel через «официальные» каналы можно достать, наверное, только в магазинчиках на Акихабаре, в Токио. Но! Ее любительский перевод довольно просто найти в Сети. Где именно – говорить не будем, дабы не пропагандировать, но если ввести запрос «Girlfriend of Steel» в популярной файлообменной сети вроде eMule или на серьезном поисковике по торрентам вроде http://isohunt.com, то может случиться что-нибудь хорошее.*
С Rurouni Kenshin ситуация получше. В России сериал на DVD не выпускали, но, например, amazon.com продаст вам американское издание всего сериала на 12 дисках меньше чем за 100 долларов США. Еще 50 долларов сверху – и вашей станет коллекция OVA и полнометражек про Кенсина. Ну и метод с сетями и фэнсабами тоже работает, конечно.
И про США. Не исключено, что, живи я в США, я бы тоже за границей чувствовал себя неуютно. Не знаю. Но давайте все-таки вырастать из аргумента «сами дураки!». Живем мы здесь, и «трудиться в поте лица» тоже здесь и нам. Я не желаю и не стану «быть проще» к своей стране, будущее которой меня еще хоть как-то волнует.

С ВЫСОТЫ ПРОЖИТЫХ ЛЕТ

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна Игр». Сегодня я хочу поведать, может, не очень захватывающую, но, безусловно, небезынтересную историю моего взросления и становления как личности. История эта едва заметными, но крепкими узами связана с вами и вашим журналом.
А началось все очень давно, в самом начале нынешнего тысячелетия – в двухтысячном году от рождества Христова. Тогда я был много и много моложе, и седина от прожитых лет еще не успела покрыть мою голову сединой. Было мне тогда всего двенадцать лет. Казалось, я был обычным подростком и ничем особенным не отличался от своих сверстников: увлекался футболом, начинал интересоваться противоположным полом и баловаться пивком (ну или, как равнозначный вариант, интересоваться пивком и баловаться противоположным полом).
Но это была лишь видимая сторона моей жизни. Приходя домой, я попадал в свой собственный мир, мир сказочных фантазий и загадочных тайн, мир леденящих душу кошмаров (охаё, Resident Evil!) и кавайных анимешных девочек. Но друзей, разделяющих мои интересы (как вы, наверное, уже догадались, видеоигры и аниме) у меня не было вовсе. Если играми для PC кто-то из моих знакомых еще как-то интересовался, то все, что было связано с консолями вызывало у них полное непонимание и отсутствие всякого интереса. Интернета в те далекие времена у меня тоже не было, а потому дорога на игровые форумы и сайты была мне заказана. Именно поэтому ваш журнал стал для меня так важен, словно он был настоящими вратами в неведомую и манящую страну, страну друзей и единомышленников.
Ваше издание я читал, что называется, запоем: не жалея ни денег, ни времени, исправно приходя к журнальному киоску в день выхода журнала, и читал от корки до корки, получая почти сексуальное удовольствие (которое, к слову, тогда мне было совершенно неведомо). Редакцию я знал поименно, мог различить каждого автора по стилю письма, Купера боготворил, а Врену очень симпатизировал. Наверное, я был настоящим фанатиком культа «Страны игр».
Сейчас те чудесные времена остались в далеком прошлом, но воспоминания о них пышным букетом цветут у меня в памяти. Жизненные приоритеты претерпели серьезные изменения, «игрушки» и «мультики» отошли на второй план. «Страну Игр» теперь покупаю лишь изредка, чтобы поглядеть, что у вас новенького. Поэтому, пользуясь случаем, что сел писать письмо, хочу передать всем сотрудникам редакции (в том числе и тем, что работали у вас год, три и пять назад) огромное человеческое Спасибо за проделанную работу. Вы воспитали во мне чувство отменного вкуса и уважения к играм, научили ориентироваться в огромном потоке ежемесечно обрушивающейся на голову анимации из Страны восходящего солнца. Я очень благодарен вам за это. И есть у меня с детства голубая мечта – стать профессиональным журналистом и работать в вашем издании. И хотя обучаюсь я сейчас на факультете экономики, кто знает, как сложится будущее – ведь в этой жизни возможно все.

P.S. Если вдруг решите опубликовать мое письмо – дайте, пожалуйста, знать. Обязательно куплю новый номер журнала и поставлю в рамочку на стенку. А то несколько номеров «СИ», где я имел четь быть опубликованным, я самым безнадежным образом затерял – теперь перед будущими внуками даже похвастать нечем будет…

Артур «Albukerci» Морозов,
morozno@rambler.ru

**cg ** *Странно. Я среди своих друзей тоже был единственным балбесом-приставочником, и ничего. Я к ним бегал по локалке в Quake и «Дюка» играть, они у меня в Tekken 2 рубились (о временах Budokan, Dizzy, The Way of the Exploding Fist и Battle City я и вспоминать боюсь).*
И вместе мы как-то всегда умудрялись играть во все то, что нам нравилось. Тогда все эти «войны приставочников и писишников» для меня были лишь словами на бумаге первых в России игровых журналов. Потом детство плавно ушло, и вот уже друзья советуются какую приставку купить для своих детей.

**WREN ** *Чтобы попробовать устроиться на работу в наш журнал, достаточно написать письмо (например, мне), а там я уже что-нибудь отвечу.*

Какие игры идут на Xbox 360 в 1080p?
Сейчас в списке игр, которые работают на Xbox 360 в разрешении 1080p почти четыре десятка названий. Вот некоторые из них: Bioshock, Call of Duty 3, Command & Conquer 3, Fight Night Round 3, Ghost Recon Advanced Warfighter, Saints Row, Overlord, Shadowrun, Virtua Tennis 3.

Когда выйдет очередное продолжение «Космических рейнджеров»?
«Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка» – это дополнение к «Доминаторам». Игра будет выпущена в конце этого года компанией «1С».

Какой тип разъема TV-OUT на новой версии PSP.
На PSP slim будет использоваться свой разъем нестандартного формата. Это значит, что вам придется покупать специальные кабели, которые позволят соединить вашу PSP видео-разъемом телевизора. Для всех распространенных разъемов будут выпущены свои кабели. Видеовыход будет располагаться на консоли рядом с выходом для наушников.



Здравствуйте! Что слышно про игру Alan Wake? Когда она выйдет?
Ничего не слышно. И даже на последние выставки игру почему-то не привозят. В одном из свежих интервью разработчики из финской Remedy Entertainment сообщили, что намерены выпустить этот психологический триллер только в следующем году.

Расскажите, пожалуйста, поподробней о Way of the Samurai 3.
Да рассказывать толком и нечего. Игру анонсировали в «Фамицу» в 2005 году, а релиз тогда был запланирован на этот год. С тех пор об игре ничего нового не известно. Если на этой TGS ее не покажут, значит, отменили. А если покажут, то мы обязательно сообщим вам об этом в одном из следующих выпусков.

Будет ли Dark Messiah of Might and Magic 2?
Пока нет. Сейчас разработчики корпят над портом первой части для Xbox 360. Игра называется Dark Messiah of Might and Magic: Elements, в нее будут включены мультиплеер и расширенная одиночная кампания. О «нормальном», полновесном продолжении мы пока ничего не слышали.

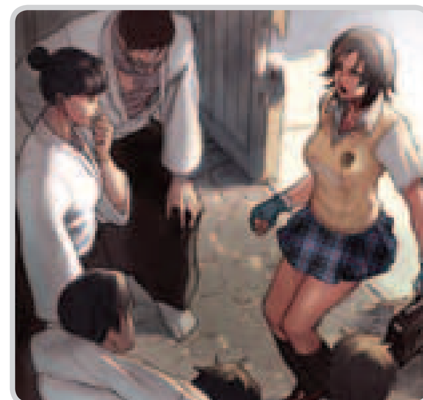
Выйдет ли Rayman Raving Rabbids на PSP?
До сих пор ни одна игра сериала про чокнутых кроликов не выходила на PSP, и ни одна не была анонсирована. Кстати, для DS выходила первая часть и уже объявлена вторая.

Выйдет ли Spider-Man 3 на PSP?
Да, выйдет. По предварительной информации – в октябре или ноябре этого года. В Европе к выходу игры даже подготовили специальную красную PlayStation Portable.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

КОНЕЦ СВЕТА ВСЕ-ТАКИ НАСТУПИЛ. ИГРОВЫЕ СМИ ПОГОЛОВНО СОШЛИ С УМА, ЗАБРОСАВ BIOSHOCK ВЫСШИМИ ОЦЕНКАМИ И ТИТУЛАМИ ВРОДЕ «4TH BEST GAME OF ALL TIME». МЫ НЕ ПОДДАЛИСЬ ОБЩЕЙ ПАНИКЕ И РЕШИЛИ ЛИЧНО РАЗОБРАТЬСЯ ТАК ЛИ ХОРОШ BIOSHOK, КАК ЕГО МАЛЮЮТ. СНАБДИВ НАШЕГО ОПЕРАТОРА ВОДОЛАЗНЫМ КОСТЮМОМ И КОРЗИНКОЙ ПЛАЗМИДОВ, ЖУРНАЛ ОТПРАВИЛ ЕГО В ПУТЬ НА РЕДАКЦИОННОЙ СУБМАРИНЕ. ПОЛНЫЙ ОТЧЕТ О ПОДВОДНОМ ГОРОДЕ RAPTURE И ТВОРЯЩИХСЯ ТАМ БЕСПОРЯДКАХ – КАК ВСЕГДА В НАШЕМ ВИДЕООБЗОРЕ. ЕЩЕ НАШИ РЕПОРТЕРЫ ПОБЫВАЛИ НА РОЛЛЕРДРОМЕ: НОВЫЙ ТАЙТЛ ELECTRONIC ARTS – SKATE – УЖЕ ПРОЗВАН «FIGHT NIGHT НА КОЛЕСИКАХ»: ТОТ ЖЕ ПОДХОД К УПРАВЛЕНИЮ, ЧТО И В ИЗВЕСТНОМ СИМУЛЯТОРЕ БОКСА ОТКРЫВАЕТ ПЕРЕД НАМИ СОВЕРШЕННО НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ! И, КОНЕЧНО ЖЕ, НЕЛЬЗЯ ЗАБЫТЬ О НОВЕХОНЬКОЙ METROID PRIME 3 НА WII. ДЕМООТЧЕТЫ О НИХ ИЩИТЕ НА ДИСКЕ. // SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ





ВИДЕОПРЕВЬЮ



СПЕЦА



ВИДЕООБЗОРА

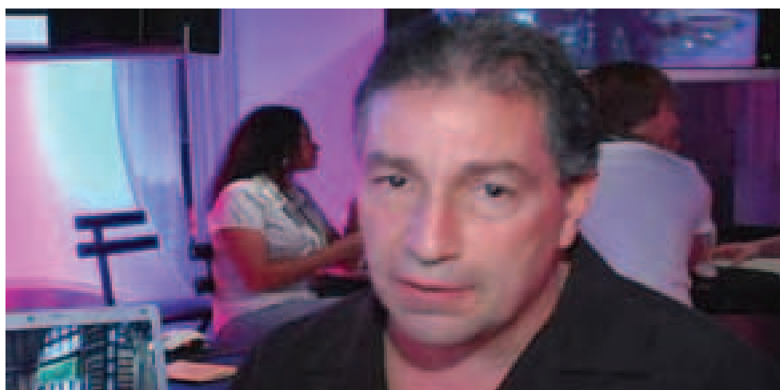


SPECIAL

POSTAL III PC XBOX 360

ИНТЕРВЬЮ

Ни для кого не секрет, что компанию Running With Scissors, ответственную за сериал про очень недружелюбного почтальона, весьма недолюбливают борцы за мораль всего мира. И только в нашей стране авторы Postal оказались едва ли не народными кумирами. Поэтому третья часть игры о буднях Чувака разрабатывается совместно с компанией «Акелла». Подробностями об этом сотрудничестве и о самой игре делятся продюсер Майк Джерет и всем известный Винс Дези.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Crisis Core: Final Fantasy VII PSP
- Oiedeyo LocoRoco!! Boo Boo Cocorecchо! PS3
- Ninjatown DS
- Sacred 2: Fallen Angel PC
- The Witcher PC
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King PC
- LEGO Indiana Jones: The Videogame Xbox 360 PS3 PC
- Jam Sessions DS
- Painkiller: Overdose PC
- Kengo Zero Xbox 360
- Samurai Warriors: Katana DS
- White Knight Story PS3

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Skate Xbox 360 PS3
- Aion: Tower of Eternity PC
- Metroid Prime 3: Corruption Wii
- TimeShift Xbox 360 PS3 PC
- Bladestorm: The Hundred Years' War Xbox 360 PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- BioShock Xbox 360
- Super Paper Mario Wii
- The Guild 2: Pirates of the European Seas PC
- Mario Strikers Charged Football Wii

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots PS3
- Team Fortress PC

БАНЗАЙ:
- Byousoku 5 Centimeter – One more time, One more chance (клип)
- Abingdon Boys School – Howling (клип)
- Darker than Black (опенинг)
- Икс – Das Omen (клип)

SPECIAL:
- Halo Wars PC
- StarCraft II PC
- Postal III PC Xbox 360
- Nights: Journey of Dreams Wii

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS Wii

ИНТЕРВЬЮ

Конечно же, на прошедшей E3 мы не могли пройти мимо стенда с этой игрой. Еще бы, не каждый день издатели вспоминают о хитах прошлого. Причем хитах уже почти забытых. О подробностях грядущего проекта мы и поинтересовались у представителя компании Sega.



STARCRAFT II PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Заключительная часть презентации сюжетного режима с BlizzCon 07. Вместе с Джимом Рейнором мы наконец-то покинем командный пункт и увидим еще один уровень грядущего стратегического хита.

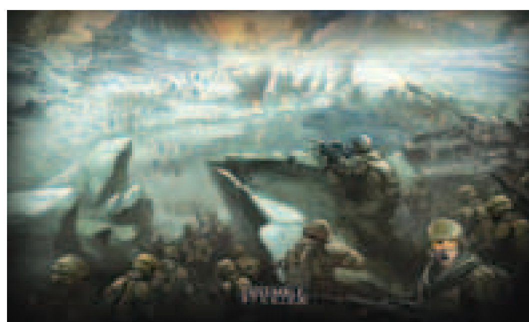
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

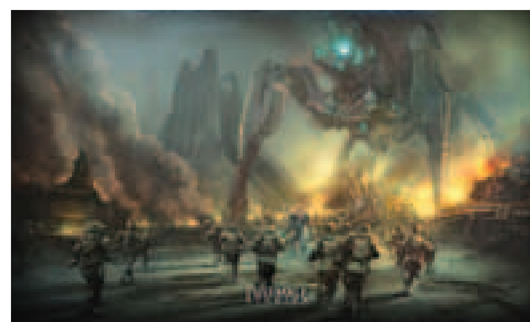
НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

HALO WARS PC

Ролик-презентация

До этого момента, все, что мы видели по Halo Wars: заставочный ролик, ремикс на него от одной известной группы да ничтожно коротенький геймплейный отрывок длиной в минуту. Наконец разработчики сподобились поделиться чем-то посущественнее. Более того – еще и прокомментировали все происходящее на экране. Вас ждут десять минут яростной войны людей с Ковенантами, парочка новых единиц техники и... ни одного Спартанца. Видимо, Мастер Чиф еще не вернулся со съемок Halo 3.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

трейлер

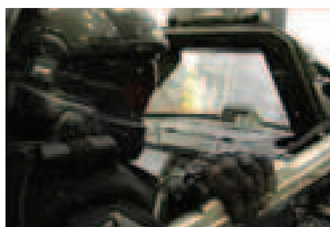
Новый трейлер MGS4 из Лейпцига раскрывает новые подробности, связанные с будущим хитом. В центре внимания – новый вражеский спецотряд.



HALO 3 XBOX 360

трейлер

Помните ролик Arm Race, который мы публиковали в одном из прошлых номеров? Как оказалось, поток небольших фильмов с живыми актерами по мотивам Halo набирает обороты!



TEAM FORTRESS 2 PC

трейлер

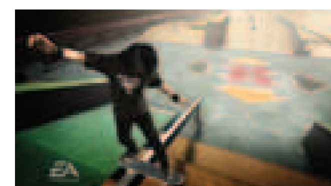
Наконец-то мы дождались второго «персонажного» ролика. На этот раз выбор пал на Солдата. Класс уже другой, зато фирменный юморок все тот же. В общем, смотреть всем!



ДЕМОТЕСТ

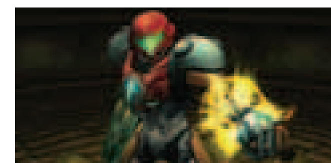
SKATE XBOX 360

«Fight Night на колесиках» – первое, что приходит на ум при знакомстве с этой новой скейтерской игрой. Похожая модель управления, отличная графика и – наконец-то! – реализм.



METROID PRIME 3: CORRUPTION WII

Прихода Самус Аран к европейским геймерам нового поколения придется ждать аж до следующего номера, но длинные руки «Страны Игр» уже добрались до святая святых – до геймплея.

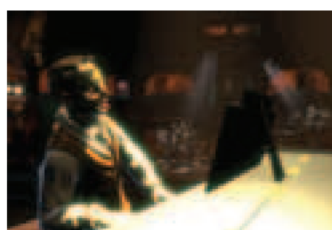


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

BIOSHOCK XBOX 360

Зарубежные издания поголовно ставят этой игре просто бешеные оценки. Самый ценный или самый переоцененный шутер современности?



SUPER PAPER MARIO WII

Третья часть титулованного сериала неожиданно отказалась от ролевых корней, чтобы революционизировать жанр платформера.



THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS PC

Дополненная и расширенная средневековая Европа к вашим услугам.

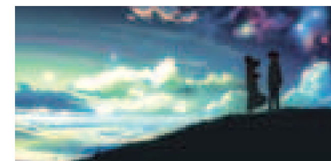


БАНЗАЙ

BYOUSOKU 5 CENTIMETER – ONE MORE TIME, ONE MORE CHANCE

клип

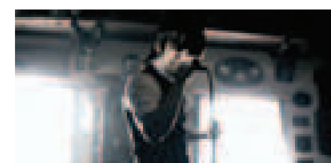
Официальный клип, смонтированный на основе красивейшей ленты Byousoku 5 Centimeter («Пять сантиметров в секунду») режиссера Макото Синкая.



ABINGDON BOYS SCHOOL – HOWLING

клип

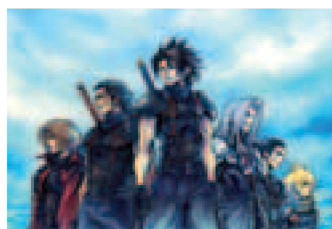
Опенинг аниме-сериала Darker than Black и «живой» клип на звучащую в этом опенинге песню Howling от группы Abingdon Boys School.



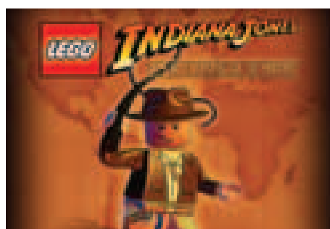
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

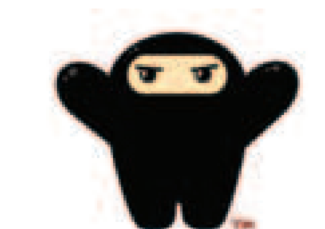
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII PSP



LEGO INDIANA JONES: THE VIDEOGAME PS3



NINJATOWN DS



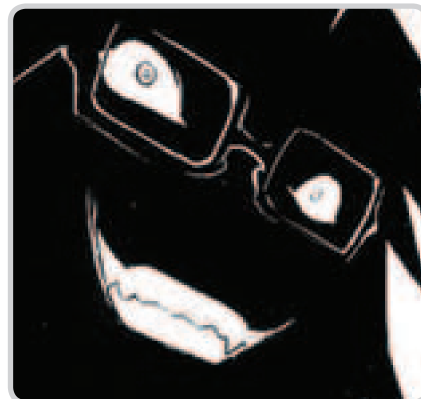
Crisis Core: Final Fantasy VII PSP • LocoRoco Cocoreccho! PS3 • Ninjatown DS • Sacred 2: Fallen Angel PC • The Witcher PC • World of Warcraft: Wrath of the Lich King PC • LEGO Indiana Jones: The Videogame Xbox 360 PS3 PC • Jam Sessions DS • Painkiller: Overdose PC • Kengo Zero Xbox 360 • Samurai Warriors: Katana DS • White Knight Story PS3

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

НУ ВОТ И ЗАКОНЧИЛСЯ «МЕРТВЫЙ СЕЗОН». НА НАШИ БЕДНЫЕ ГОЛОВЫ ТАК И СЫПЛЮТСЯ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ ВКУСНОСТИ. К СОЖАЛЕНИЮ, БЕЗ ЖЕРТВ ОБОЙТИСЬ НЕ УДАЛОСЬ. В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ КРОВОЖАДНЫЕ МОНСТРЫ ИЗ ГОРОДА RAPTURE УНИЧТОЖАЛИ ЦЕЛЫЕ РУБРИКИ, ЛИШЬ БЫ ПОПАСТЬ НА ДИСК. А В ЭТОТ РАЗ ПРЕДСТОИТ ПЕРЕЖИТЬ ДЕСАНТ АМЕРИКАНСКИХ СОЛДАТ. ДА ВОТ ТОЛЬКО СТАРОЖИЛЫ НЕ НАМЕРЕНЫ ОТСТУПАТЬ: И STARCRAFT II ПРОДОЛЖАЕТ ОТГРЫЗАТЬ МЕСТО НА ВИДЕОЧАСТИ, И BIOSHOCK ШТУРМУЕТ ДИСК ЦЕЛЫМ НАБОРОМ ОТЛИЧНЫХ БОНУСОВ. КРОМЕ ТОГО, В ЭТОМ НОМЕРЕ СУГУБО ИГРОВОЙ WIDESCREEN – ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСМОТРИТЕ ТРЕЙЛЕРЫ СВЕЖИХ «ЧУЖИХ ПРОТИВ ХИЩНИКА» И «ХИТМЕНА».

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

1 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

6 КИНОРОЛИКОВ

ДОПОЛНЕНИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

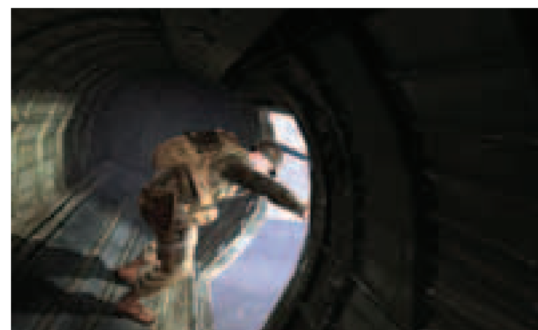
FIRST CONTACT: PLANETFALL (FAR CRY)

ДЕМОВЕРСИЯ

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Демоверсия новой серии известного шутера о Второй мировой – Medal of Honor: Airborne. Доступен один из уровней игры, в котором геймерам предоставляется возможность творить историю руками рядового Бойда Трэверса из воздушно-десантной дивизии, чей отряд высаживается в сицилийском городке, оккупированном нацистами. В самом начале миссии Operation Husky можно оценить новшество проекта – прыжок с парашютом из подбитого самолета прямо на головы фашистским неприятелям.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Medal of Honor: Airborne

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- Half-Life 2
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

ДРАЙВЕРЫ:
- NVIDIA ForceWare 163.44 Windows XP
- NVIDIA ForceWare Vista 163.44
- DirectX 9.0c (Июнь 2007)

ПАТЧИ:
- Civilization IV: Beyond the Sword v3.03 EN
- Обитаемый остров: Послесловие v1.4 RU
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.03 – v.104 EU
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0004 RU
- Starcraft: Brood War v1.15.1 EN
- Starcraft v1.15.1 EN

SHAREWARE:
- Birds On A Wire
- Crusaders of Space 2
- Evil Invasion
- Froggy Castle 2
- LEGO Bricktopia
- Strike Ball 2
- Zzed

СОФТ:
- Panda Anti-Rootkit 1.08.00
- RemoveIT Pro XT SE 23.07.2007
- Symantec W32.Bropia Removal Tool 1.3.2
- Symantec W32.Gaobot Removal Tool 1.35.0
- VSO PhotoDVD 2.3.16
- CompuPic Pro 6.23 Build 1364
- Recolored 1.0.0
- Xara WebStyle 4.01
- IISKeeper 1.1
- BitZipper 5.01
- Crypto4 Files 2.1
- Desktop Wallpaper Calendar 3.0.2.87
- Family Key Logger 2.83
- NeoN Reminder 1.2.1
- Softdiv Alarm Clock 3.5
- Talking Reminder 2.0
- U-Wipe 2.8
- AudioFilesConverter 1.7
- CoolPlayer Build 216
- MP3Finder 2.32
- Reaper 1.880
- Recover My Files 3.98.5692
- PcBoost 3.7.23.2007
- PCMedik 6.7.23.2007
- SuperRam 5.7.23.2007

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:
- Братство меча
- Волшебный шар
- Бесконечные пазлы
- Непоседа
- Тайны Атлантиды

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

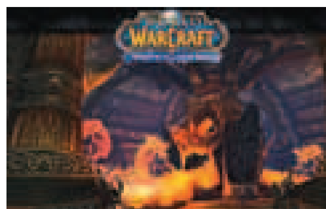
Прошивка: 3.51
Демоверсия: Xyanide Resurrection
Видеоролики: Crisis Core: Final Fantasy VII, Jeanne D'Arc, Hellboy: Science of Evil
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

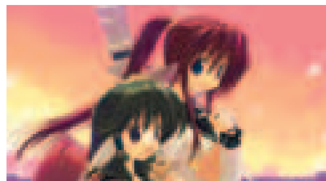
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



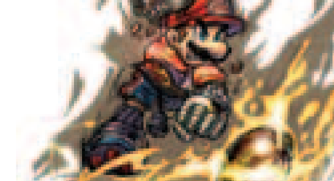
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

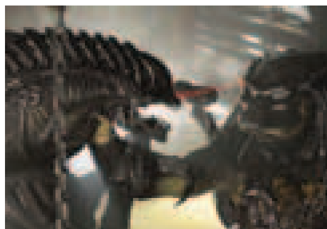


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ALIENS VS. PREDATOR REQUIEM

Судя по трейлеру, новый фильм о противостоянии самых опасных монстров Вселенной окажется куда лучше предшественника. Ждем, затаив дыхание!



ХИТМЕН

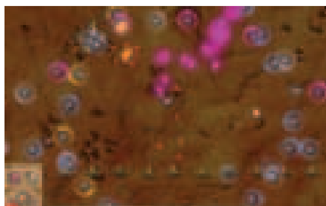
Если вы считаете, что Тимоти Олифант ну никак не подходит на роль 47-го, лучше не смотрите этот трейлер. Всем остальным – добро пожаловать!



FREEWARE/ SHAREWARE

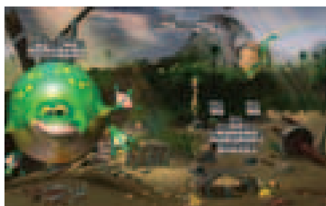
EVIL INVASION

Отличный аркадный шутер с элементами RPG.



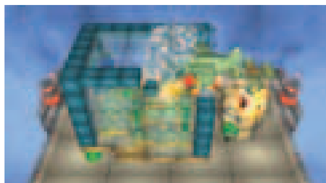
FROGGY CASTLE 2

Симпатичная стрелялка с хорошей графикой и интересными боссами.



STRIKE BALL 2

Увлекательный арканоид с оригинальными бонусами и трехмерными уровнями.



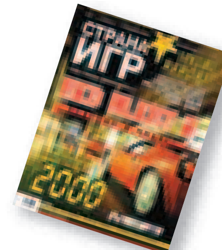
PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



PINK FLAME

Новое отечественное комбо-видео по Tekken 5



ИГРА ДЛЯ XBOX 360 СВОИМИ РУКАМИ

Эпизод VII



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

BITZIPPER 5.01

Мощная и простая в использовании программа для работы с архивами. Поддерживает 15 самых распространенных форматов, помогает создавать собственные самораспаковывающиеся файлы.

COMPUPIC PRO 6.23 BUILD 1364

Удобная программа для работы с графикой. Большой выбор инструментов позволяет создавать собственные заставки, слайд-шоу, HTML-страницы для галерей и прочее.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL V1.0004 RU

Оптимизирован движок, улучшающий FPS на 10-15%.Исправлены все известные на сегодняшний день вылеты из игры и устранены ошибки.

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ V1.4 RU

Исправлены ошибки, приводящие к вылету игры при использовании некоторых видов юнитов. Усилен «тяжелый» уровень сложности.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

SPECIAL

БИОШОКИРУЮЩИЕ БОНУСЫ



Вдобавок к рецензии в журнале и видеообзору на диске, предлагаем вашему вниманию великое множество приятных мелочей, на которые расщедрились создатели игры. Во-первых, это красочный артбук. Во-вторых, полный саундтрек. И в-третьих, подборка замечательных обоев и иконок.

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

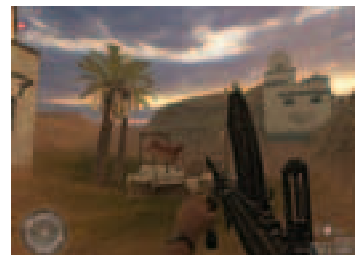
BATTLEFIELD 2

В очередной раз поклонники Battlefield 2 доказали, что способны создавать вещи, кардинально отличающиеся от оригинальной игры. На нынешнем диске предлагается модификация, которая поражает своей концепцией. Наземной техники здесь нет в принципе, да и земли, собственно, тоже – воевать предстоит на кораблях-броненосцах, бороздивших океанские просторы в начале прошлого века. Выбор богат: тут и внушительных размеров линкоры, и эскадренные миноносцы, и даже даже гидроавиатранспорт.



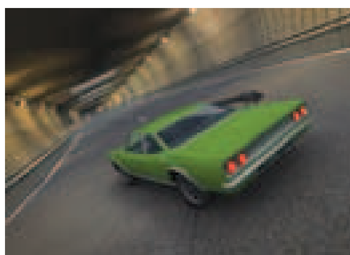

CALL OF DUTY 2

Открывает подборку карта mp_Anemaber Albar 1.3, созданная для тех, кто европейским пейзажам предпочитает североафриканские. Ту да же, в Африку, забросит игрока и работа под названием mp_Djerba v1. Любителям снайперских перестрелок советуем mp_Mountain Resort, противники здесь надежно отделены друг от друга водой. Напоследок предлагаем вам забавную карту mp_Rat Room v2 от EON 8; вместо реального поля боя автор этой работы решил обратиться к редкой для Call of Duty 2 теме «лилипутов в гигантской квартире.

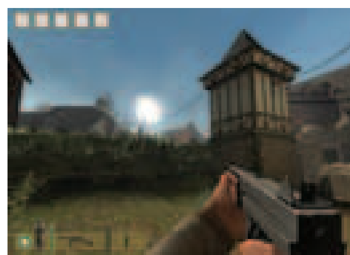
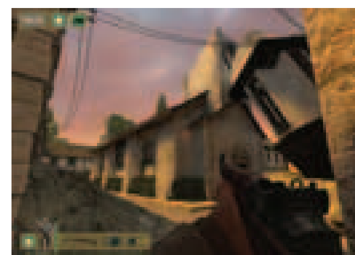
CRASHDAY

Три из четырех автомобилей в подборке являются конверсиями из GTA: San Andreas. Впрочем, простым переносом моделей тут и не пахнет – полностью переработаны текстуры, благодаря чему каждая модель смотрится очень свежо. Четвертая машина, Ford F Sprint – работа оригинальная. От огромного чемоданообразного автомобиля ждать феноменальной управляемости не приходится, зато со скоростными данными все в порядке. Помимо машин, в подборку также вошли еще и пять трасс.




DAY OF DEFEAT: SOURCE

Как и в случае с Call of Duty 2, поклонников Day of Defeat: Source ожидает с десяток карт для сетевого режима. Безусловно, наиболее необычной работой стала карта dod_Orangoisland v2 b1. Как это ни странно, автор разместил на ней... телепорты. Ну, хотя бы ландшафт выдержан в стиле игры, чего не скажешь о dod_Bloodstrike v2, где игрокам предстоит бегать по узким коридорам. Из чуть менее футуристичного, предлагаем карты dod_Adenau Final, dod_Arras RC3, dod_Bayeux beta 3, dod_Frostvale beta 1, dod_Fuel beta 3, dod_Goodwood b2 и dod_Lennon.

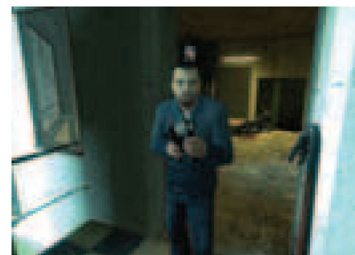
FAR CRY

Выкладка больших модификаций для одиночного режима игры продолжается. На этот раз вашему вниманию предлагается First Contact: PlanetFall. В отличие от других похожих работ, ее создатель замахнулся на тотальную конверсию и его усилия не пропали даром. First Contact: PlanetFall получился коротким (полностью мод проходится за час), но крайне насыщенным. Игроку предлагается совершенно новый мир и новая героиня. Получилось по-настоящему увлекательное приключение, которое запомнится надолго.



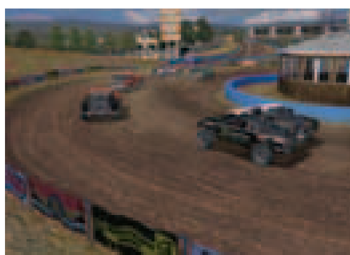
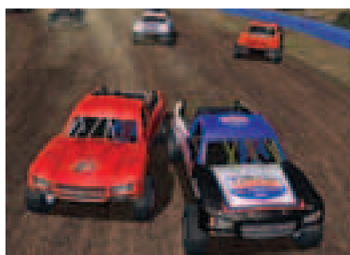

HALF-LIFE 2

Поклонникам Half-Life 2 в этот раз мы приготовили много интересного. Прежде всего, стоит обратить внимание на модификацию Riot Act v1.0. Всем известному человеку-с-монтировкой в очередной раз предстоит выбираться из тюряги, куда его засадили Комбайны; для вас – несколько очень интересных и напряженных миссий. Отдельно упомянем и Bulma v1.0 – прекрасно проработанную модель для одиночного и сетевого режимов.

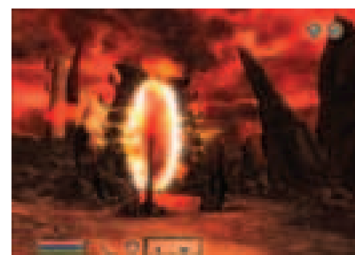
RFACTOR

Тем, кто еще не устал от грязевых ванн, мы предлагаем еще одну модификацию, которая не предполагает гонки по асфальтовому покрытию. Речь идет о ORR 2 v1.0. В отличие от предыдущих работ, аппараты, рассекающие в ORR 2 v1.0, куда больше похожи на автомобили, конкретно – на пикапы. И получились они не только мощными, но и хорошо приспособленными для гонок по тяжелому бездорожью, что позволяет ехать по непролазной грязи со вполне «асфальтовой» скоростью.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Нынешняя подборка для The Elder Scrolls IV: Oblivion включает в себя дюжину плагинов. Одно из центральных мест по праву занимает работа под названием Legend in the Sky 1.0. Этот интересный плагин добавляет в игру висящий в воздухе замок. Чтобы до него добраться, необходимо выполнить квест, который начинается с покупки книги в магазине First Edition. Также советуем взглянуть на Lagoon Cottage 0.9 – солидный особняк в живописном местечке. Как всегда, много работ посвящено всевозможному оружию и броне.



С сентября 2007 года

журнал Хулиган начинает сотрудничество

с культовым британским журналом DAZED & CONFUSED

Теперь в каждом номере Хулиган –

самые лучшие и самые свежие

материалы из DAZED & CONFUSED

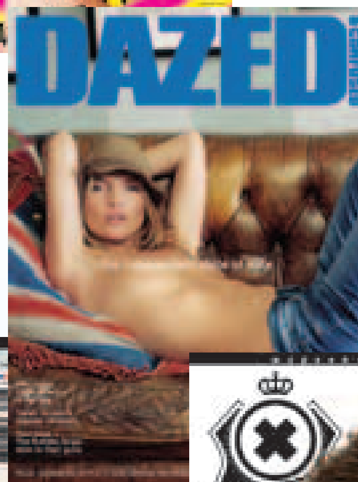










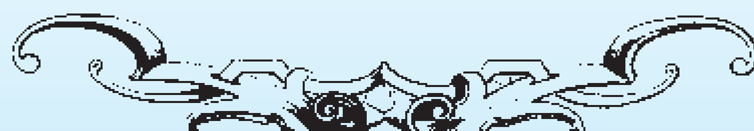














Spider-Man: Friend or Foe

ПЛАТФОРМА:PS2, X360, WII, DS, PSP | КОГДА: 12 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА



Первая игра о Человеке-Пауке, где немаловажную роль играет кооперативное прохождение. В любой момент второй игрок может взять на себя управление выбранным партнером Человека-Паука и вступить в борьбу со злом. Антагонисты, кстати, также появятся среди играбельных персонажей: и Песочный человек, и Зеленый гоблин, и доктор Октопус, и даже Веном присоединятся к команде – каждый со своими уникальными способностями и суперударами.



Growlanser: Heritage of War

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 18 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Sonic Rush Adventure

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 18 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

☑	21.09	Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East	Ubisoft	Европа
✓	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
☑	21.09	World in Conflict	Sierra	Европа
	28.09	ArmA: Queen's Gambit	505 Games	Европа
☑	28.09	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Европа
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
✓	28.09	The Settlers 5: Rise of an Empire	Ubisoft	Европа
✓	02.10	FlatOut: Head On	Empire	США
	02.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	США
✓	05.10	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari	Европа
☑	09.10	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	США
☑	09.10	Sega Rally Revo	Sega	США
☑	15.10	Painkiller: Overdose	DreamCatcher	США

PLAYSTATION 2

	18.09	Growlanser: Heritage of War	Atlus	США
	18.09	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA	США
✓	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
	21.09	SingStar Rock Ballads	SCEE	Европа
	21.09	Warriors Orochi	Koei	Европа
	25.09	Dance Dance Revolution SuperNOVA 2	Konami	США
	25.09	Soul Nomad & the World Eaters	NIS America	США
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
✓	28.09	Grim Grimoire	Koei	Европа
✓	09.10	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	США
	09.10	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	США
	12.10	Crash of the Titans	Sierra	Европа
	12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа

PLAYSTATION 3

	17.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	США
	17.09	Stuntman Ignition	THQ	США
	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
☑	21.09	Sega Rally	Sega	Европа
✓	21.09	Stranglehold	Midway	Европа
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
	28.09	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
	28.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
✓	05.10	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
☑	05.10	Skate	Electronic Arts	Европа
✓	12.10	Folklore	SCEE	Европа

Wii

	18.09	Cosmic Family	Ubisoft	США
✓	21.09	MySims	Electronic Arts	Европа
✓	25.09	Dance Dance Revolution Hottest Party	Konami	США
	25.09	Dewy's Adventure	Konami	США
	25.09	Dragon Blade: Wrath of Fire	D3	США
	25.09	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
	02.10	Crash of the Titans	THQ	США
✓	08.10	Donkey Kong Barrel Blast	Nintendo	США
	09.10	Bleach: Shattered Blade	Sega	США

☑ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Folklore

ПЛАТФОРМА: PS3, PSP | КОГДА: 12 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА

✔	09.10	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	США
✔	12.10	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Европа

XBOX 360

✔	17.09	Eternal Sonata	Namco Bandai	США
	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
✔	21.09	Skate	Electronic Arts	Европа
	21.09	Warriors Orochi	Koei	Европа
✔	26.09	Halo 3	Microsoft	Европа
	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
✔	28.09	Sega Rally	Sega	Европа
✔	09.10	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	США
	12.10	Crash of the Titans	Sierra	Европа
✔	12.10	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Европа
	12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
	15.10	Beautiful Katamari	Namco Bandai	США

NINTENDO DS

✔	18.09	Sonic Rush Adventure	Sega	США
	21.09	Drawn to Life	THQ	Европа
	21.09	Juiced 2: HIT	THQ	Европа
✔	21.09	MySims	Electronic Arts	Европа
	21.09	Prism: Light the Way	Eidos	Европа
	25.09	Nancy Drew: Deadly Secret of Olde World Park	Majesco	США
	28.09	ATV / Monster Truck Mayhem	Destination	Европа
	28.09	B-17: Fortress in the Sky	DSI Games	Европа
✔	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
	28.09	Jam Sessions	Ubisoft	Европа
✔	28.09	Luminous Arc	Nintendo	Европа
✔	01.10	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	США
	02.10	Chibi-Robo: Park Patrol	Nintendo	США
	09.10	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	США
✔	09.10	Touch Detective 2 1/2	Atlus	США
	12.10	Avatar: The Legend of Aang - The Burning Earth	THQ	Европа
✔	12.10	DK Jungle Climber	Nintendo	Европа
	12.10	Izuna: Legend of the Unemployed Ninja	Atlus	Европа
	12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
	15.10	Flash Focus: Train Your Vision in Minutes a Day	Nintendo	США

PSP

✔	18.09	Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEA	США
✔	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
✔	25.09	Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	США
✔	28.09	Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
	28.09	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	Европа
✔	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
	02.10	Crash of the Titans	Sierra	США
✔	02.10	FlatOut: Head On	Empire	США
	02.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	США
	05.10	Dead Head Fred	D3	Европа
✔	05.10	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Square Enix	Европа
✔	09.10	Folklore	SCEA	США
✔	09.10	Sega Rally Revo	Sega	США
	12.10	Guitar Hits	Activision	Европа
	12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
	12.10	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Европа



Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 5 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА



Обновленное переиздание одной из лучших тактических RPG в мире предстанет перед нами в широкоэкранном формате. Две новые профессии, два новых персонажа (Балтье из Final Fantasy XII и главный герой Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire), несколько дополнительных сюжетных сценок и битв, абсолютно новые рисованные ролики, возможность совместно участвовать в битвах через Wi-Fi и, конечно же, на удивление глубокая боевая система, ничуть не устаревшая за все эти годы, – вот что ожидает нас этой осенью в Final Fantasy Tactics: The War of the Lions.



Pursuit Force: Extreme Justice

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 25 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Donkey Kong Barrel Blast

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 8 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 19 сентября

История Самус Аран подходит к концу: в этом номере мы представили вам демотест финальной части сериала для Wii, а в следующем, после плотного знакомства с европейским изданием, расскажем, удачно ли реализовано инновационное управление, разнообразны ли уровни и изобретательны ли боссы. Пора убедиться, насколько ладной вышла новая Metroid Prime!

Metroid Prime 3: Corruption

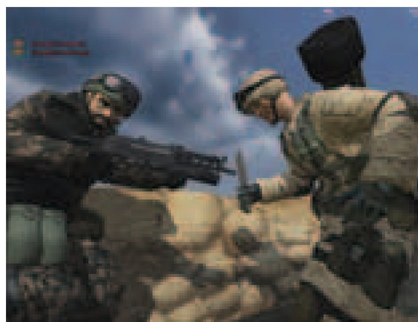
ИНТЕРВЬЮ

CONDEMNED WORLD SAGA
Beat'em up с мультяшной графикой от киевской студии, выходящий на PSP. Подробности из первых рук.



СПЕЦ

АУТСОРС
Современные игры почти никогда не создаются целиком одной студией, но говорить об этом не принято. Изучаем вопрос.



ОБЗОР

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS
Первое дополнение к лучшей игре прошлого года: четыре новых кампании и hot-seat.



В РАЗРАБОТКЕ

RAGE (PC, PS3, XBOX 360)
Новая игра id Software – постапокалиптический экшн.



В РАЗРАБОТКЕ

SPACE SIEGE (PC)
Крис Тейлор представляет: из подземелий – в далекий космос.



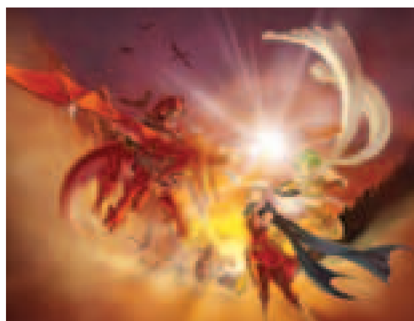
ОБЗОР

КОДЕКС ВОЙНЫ (PC)
Главная российская стратегия осени.



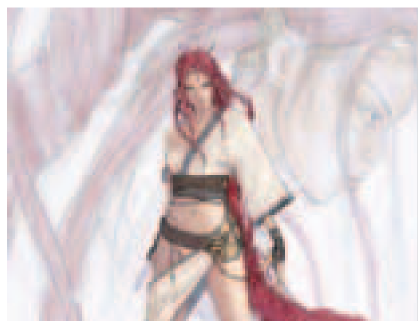
В РАЗРАБОТКЕ

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN (WII)
Камень, ножницы, бумага!



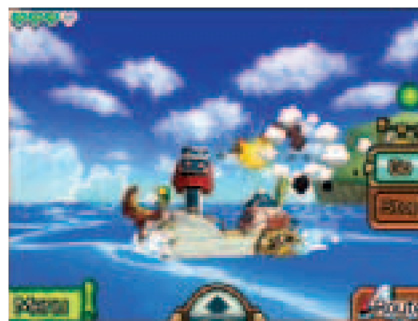
ОБЗОР

HEAVENLY SWORD (PS3)
Нет мести без расплаты. Нет расплаты без крови.



ХИТ?!

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (DS)
Линк и Пески Времени.



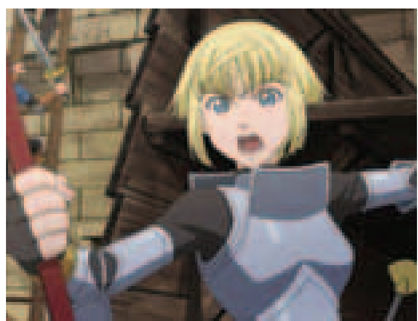
ОБЗОР

BLUE DRAGON (XBOX 360)
Хиронобу Сакагути + Акира Торияма = ?



ОБЗОР

JEANNE D'ARC (PSP)
Жизнь и смерть Орлеанской девы.



ИНТЕРВЬЮ

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
Новая часть Crystal Chronicles для Nintendo DS.



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

SUPER PAPER MARIO | ACE COMBAT 6 | FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS | METROID PRIME 3: CORRUPTION | BIOSHOCK | VAMPIRE RAIN

18#243 | СЕНТЯБРЬ | 2007


СТРАНА ИГР
[икс]
X
MEGA ANIME

СТРАНА ИГР

Nintendo



METROID®

PRIME 3

CORRUPTION